JOYSTICK 146

Joystick 146

Aide de jeu : Sim city 4

Soluce : Splinter Cell

En Detresse
Jeux Crack

SPLINTER CELL
•SOLUCE•

•AIDE DE JEU•
SIM CITY 4

Joystick·146

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N°146

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

DITO

Casque Noir

Re-hello tout le monde. Comme vous avez pu le constater, nous avons un léger souci avec nos adresses e-mail. Le routeur ayant décidé de prendre la route, nous ne pouvons plus consulter vos missives pleines de déclarations d'amour et de cadeaux. Du coup, nous avons mis en place une floppée de nouvelles adresses, comme casque@hfp.fr, en lieu et place de casque@joystick.fr. En attendant, je n'ai pu recevoir la moindre réponse à l'énigme du mois dernier. Comme je suis ultra-feignant, je vous propose donc de la remettre en jeu. Voilà qui arrange également Capt'ain Ta Race qui n'a toujours pas trouvé la réponse. En fait, il m'a dit avoir envoyé des propositions à l'adresse casque@joystick.fr mais sans résultat. Oh le con. Enfin, ça, on le savait déjà. Je vous rappelle donc l'énoncé du problème :
Quelle bestiole naît sans bouche
et, de ce fait, ne se nourrit pas ?
L'indice était le suivant : son nom est aussi court que son vol. Voilà, vous savez tout. N'oubliez donc pas d'envoyer vos réponses à casque@hfp.fr, sans omettre la réponse à la question subsidiaire. Je reçois en effet plus d'un mail sur cinq sans cette information essentielle. Sur ce, amusez-vous bien avec Splinter Cell, c'est vraiment de la balle.

Bonne lecture !

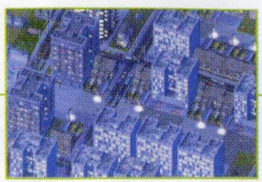
JOYSTICK SOLUCES 146
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir

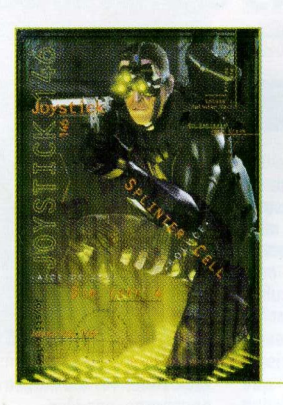
Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx, Olivier Peron
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Maquettiste : Aline Saussier
Secrétariat de rédaction : Sophie Prétot

Correction révision : Anne Pavan, Sonia Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Dessinateur : Didier Couly
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 146
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE


Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de mars. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@hfp.fr. et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.







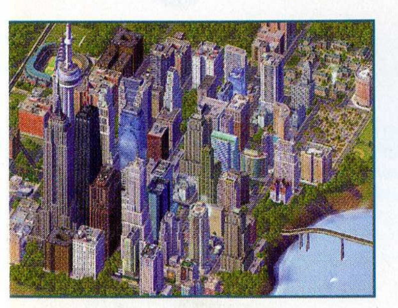

Sim City 4

« Ouais, d'abord, Sim City 4, il est bourré de bugs, j'arrive pas à développer ma ville, et puis mes bus, ils ne marchent pas, et puis mes zones commerciales, elles sont vides, et puis personne ne veut construire de beaux gratte-ciel dans ma ville pourrie, et puis... » Allons mon ami, sortez votre tête du four et séchez-moi ces grosses larmes de crocodile. En fait, Sim City 4 tourne très bien, il faut juste connaître en détail les mécanismes de la simulation de vie urbaine que nous a concoctée Maxis. Alors voici un gros guide de jeu qui va vous tout vous expliquer.

UNE AVENTURE DU JEUNE CASQUE NOIR.
(...AVEC UN PETIT PEU DE TARACE, TOUT DE MÊME!)



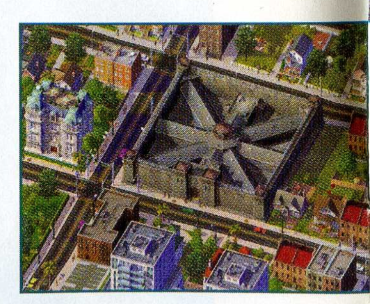
"CASQUE NOIR VS GRONOUNOURSSE!"



CONSEILS DE BASE POUR LES DÉBUTANTS

Ce guide s'adresse aux joueurs qui connaissent les principes de base de Sim City 4 et qui ont déjà construit quelques villes de dix ou vingt mille habitants. Si vous venez juste d'acheter Sim City 4, mettez ce guide de côté et passez une dizaine d'heures sur le jeu en consultant régulièrement le manuel afin d'apprendre les bases. Lorsque vous aurez bien compris le mécanisme d'ensemble du jeu, que vous aurez pigé la fonction de chaque zone, et que vous vous sentirez prêt à bâtir « The Ville », vous pourrez alors lire cette aide de jeu qui devrait apporter une réponse à pas mal de vos questions. Voici néanmoins quelques conseils destinés aux joueurs qui n'ont pas encore beaucoup d'expérience sur Sim City 4 :

• On ne fait jamais autant de zones résidentielles et industrielles que de zones commerciales au début du développement de la ville. Faites environ 40 % de

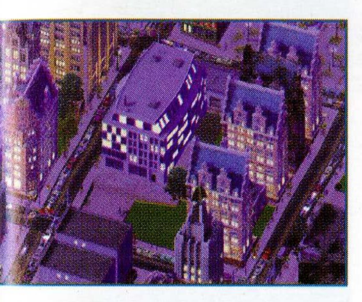


résidence, 40 % d'industrie et 20 % de commerce, pas plus.

• Développez-vous lentement, par petite touche. Si vous décidez d'aménager la moitié de la carte d'un coup, il y a fort à parier que votre budget partira en vrille. Pour augmenter la population, il vaut mieux améliorer l'infrastructure des zones déjà existantes plutôt que d'en créer de nouvelles.

• La technique de zonage n'a pas énormément d'importance. Certaines utilisent la génération automatique des





routes, d'autres préfèrent l'ancienne école de Sim City 3000 et développement par bloc de 8x8 ou 6x6 cases. Aucune n'est foncièrement meilleure que l'autre, du moment que vous n'avez pas le petit icone vert et rouge (pas d'accès à la route) sur vos cases.

• Savoir lire l'indicateur RCI est essentiel. Lorsqu'une barre se trouve à peine en positif, pas la peine de zoner pour ça. Il faut attendre qu'elle soit au moins à 50 % de la demande maximum pour s'en occuper.

• Avant même de zoner vos premiers hectares, faites tout de suite un « Reconcile Edge » (réconcilier les bords) quand vous vous attaquez à un nouveau terrain vierge.

STRATÉGIE DE DÉVELOPPEMENT

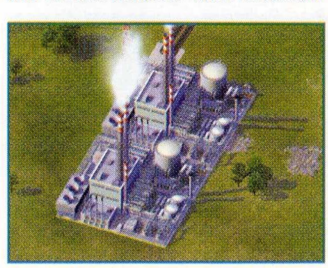
Il n'y a pas un seul moyen de bâtir une ville dans Sim City 4. Si vous parcourez les forums, vous trouverez des dizaines de stratégies de développement différentes. Celle que je vais exposer ici a le mérite de profiter au maximum de la grosse nouveauté de ce Sim City : la possibilité de jouer plusieurs villes sur la même région, et de les faire coopérer entre elles. Lisez l'encadré « Développement asynchrone et extrapolation » avant de continuer, ça vous permettra de comprendre comment les villes se développent les unes par rapport aux autres.

LA NAISSANCE (TRÈS ÉMOUVANTE) DE POLLUVILLE ET GROLAND

La taille et la position du terrain n'ont pas trop d'importance, arrangez-vous juste pour bâtir 2 villes côte à côte sur des cartes de préférence plates et sans trop d'eau (ça bouffe de l'espace pour les développement futurs). Zoner 2 ou 3 blocs d'industrie en intensité faible (un bloc étant grosso modo un carré de 6x6 ou 8x8 cases) sur la bordure sud de la carte. Plantez une centrale à charbon à côté, une petite caserne de pompiers. Tracez 2 ou 3 routes en connexion avec la carte se situant au sud, ainsi que des pylônes électriques. Laissez tourner quelques mois, et voilà, Polluville est née. Ce sera votre ville industrielle, elle ne comportera aucun habitant, uniquement des grosses usines polluantes. La pollution générée n'a aucune importance, car tous vos Sims et vos services commerciaux seront ailleurs. Sauvez cette ville, retournez sur l'écran de région et commencez la colonisation du terrain se trouvant juste au sud de Pollutown.



On va appeler cette nouvelle ville Groland, ce sera votre cité résidentielle et commerciale, baignant dans l'air pur. Au nord, zonez 2 ou 3 blocs de résidence à faible intensité, un bloc de commerce (faible intensité aussi, il faut commencer modestement). Reliez le tout aux routes venant de Pollutown, et prolongez la ligne électrique jusqu'à ces zones. Dans le menu du budget, établissez un contrat avec Pollutown pour la fourniture d'électricité (1 000 kilowatts suffisent largement jusqu'à 5 000 habitants). Maintenant, me dira l'habitué de Sim City 3000, il faudrait installer l'eau, une école, une petite clinique, peut-être un poste de police... Eh non justement. C'est trop tôt. Un chiffre à connaître : jusqu'à 5 000 habitants, vos Sims seront parfaitement heureux quelles que soient les infrastructures de la ville. Alors laissez votre petite bourgade se développer tranquillement. Ne faites pas attention à l'indicateur RCI qui va mettre la barre jaune de l'industrie au maximum, contentez-vous juste de répondre à la demande de commerce et de résidence. Lorsque vous voyez qu'elle stagne, retournez à Pollutown et laissez pousser de nouvelles industries. Puis revenez sur Groland pour rajouter encore quelques zones résidentielles, et ainsi de suite. En gros, le début du développement consistera à faire des allers et retours entre les 2 cartes, en profitant du système d'extrapolation (voir l'encadré explicatif). Votre budget devrait être au beau fixe sans problèmes. Profitez-en pour laisser tourner quelques années sans rien toucher, afin de faire remonter votre caisse au-







dessus de 100 000 dollars. Si vous constatez que Pollutown perd de l'argent, jetez un coup d'œil à la centrale à charbon et baissez sa production. Si elle tourne à 100 % pour une si petite population, c'est bien sûr du gâchis.

LE CAP DES 10 000

Lorsque le cap des 5 000 habitants approche, vous devriez avoir un compte en banque correct dans les 2 villes (pas la peine de toucher au taux d'imposition) afin de financer la suite du développement. D'abord, il est temps de commencer à penser à un vrai réseau de transport. Les systèmes de transport sont d'une telle complexité dans Sim City 4 que nous y dédions toute la seconde partie de ce guide. Allez-y, jetez un œil en diagonale, puis revenez ici. Pour l'instant, vous n'aurez besoin que d'une ligne de train entre les 2 villes, avec un petit réseau de bus. Pour Pollutown, pas de gros changements, continuez à créer de nouvelles industries au fur et à mesure que la population de Groland augmente. Pensez juste à installer une pompe à eau et un réseau de tuyau pour alimenter vos zones industrielles. Construisez aussi une connexion avec Groland. À Groland, installez vos premiers services publics : caserne de pompiers (une seule, ça suffit, quitte à dispatcher les camions à la main), école, clinique. Réglez bien les curseurs de ces 2 dernières, ou votre budget fera un grand plongeon dans le néant. En gros, réglez la capacité de ces bâtiments à 10 % de plus que leur utilisation actuelle. Si votre école a par exemple 50 élèves, réglez sa capacité à 55. Vous pouvez commencer à zoner des résidences et du commerce d'intensité moyenne une fois que ces services seront installés, en ayant pris soin d'amener l'eau sur ces zones grâce à la connexion fournie par Pollutown (même principe que pour l'électricité, il faut faire un contrat dans le menu Budget). Attention toutefois : si un de vos quartiers est déjà bien rempli et que l'école ou la clinique du coin sont saturées, ne zonez pas de la moyenne ou de la haute intensité. Sachez qu'une ville trop dense est ingérable, alors n'hésitez pas à vous répandre sur la carte plutôt qu'à chercher absolument à remplir chaque centimètre carré avec des grosses barres d'immeubles bourrés de Sims. Ils viendront surcharger les écoles et les cliniques du quartier, ils produiront des tonnes de déchets, et au final c'est toute la ville qui fera la gueule. C'est l'un des gros avantages de ce nouveau Sim City 4 : vu la taille des régions, on est sûr de ne pas manquer d'espace pour se développer, alors n'ayez pas peur de vous étaler.

Vous devriez maintenant approcher les 10 000 habitants. C'est généralement à ce moment que se produisent les drames. Si vous développez Groland trop vite, que vous plantez les bâtiments publics n'importe où en ne réglant pas leurs dépenses de fonctionnement, vous allez droit dans le mur. Encore une fois, il faut y aller modestement, bloc par bloc, bâtiment par bâtiment. Ne construisez jamais de clinique ou d'école « à l'avance », sans qu'elles soient entourées de zones déjà



Développement asynchrone et extrapolation

Dans Sim City 4, il n'est pas possible de développer simultanément 2 villes. Lorsque vous jouerez sur une ville, le compteur temporel des autres villes n'augmentera pas. C'est pour ça qu'on dit que leur développement est asynchrone, il ne se fait pas en parallèle. En pratique, cela signifie qu'il faut passer en permanence d'une carte à l'autre afin que, par exemple, le nombre d'emplois offert par une ville industrielle soit au niveau du nombre d'habitants des villes résidentielles voisines. Cela dit, les développeurs ont prévu une petite astuce afin d'éviter au joueur d'avoir à faire trop d'allers retours entre chaque ville :

Imaginez que vous ayez une ville industrielle au nord qui dispose de 1 000 emplois. Au sud, vous jouez sur une ville résidentielle qui dispose de 800 habitants en âge de travailler (pour la démonstration, on exclut les habitants qui bossent dans les zones commerciales). Vous allez grimper tranquillement jusqu'à 1 000 résidents, et à ce moment-là, tous les emplois de la ville industrielle seront occupés. Mais si vous atteignez 1 050 habitants, vous remarquerez qu'il n'y a toujours pas de chômage. Où vont donc bosser les 50 habitants de trop ? En fait, ils vont bosser dans la ville industrielle, car le moteur de jeu anticipe son développement. Il sait que vous allez bientôt retourner au nord pour installer de nouvelles zones industrielles qui créeront des emplois, et il fait une extrapolation du développement qui se limite à 10 %. Dans notre exemple, cela veut dire que vous pourrez augmenter la population de la ville résidentielle jusqu'à 1 100 Sims sans avoir de chômage. Notez que cela marche aussi dans l'autre sens : si vous avez 5 000 travailleurs dans une cité résidentielle, vous pourrez développer votre industrie dans la ville voisine jusqu'à ce qu'elle fournisse 5 500 emplois (5000 + les 10 % de 5000 extrapolés par le jeu).

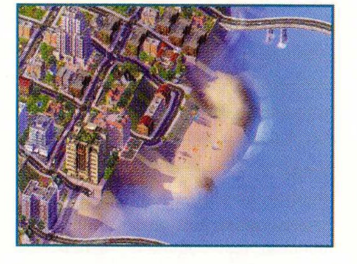


bondées de résidents, car ce serait de l'argent gâché. À 10 000 habitants, installez des stations de police pour faire remonter l'indicateur de sécurité qui a dû virer au rouge vif. Construisez tout ce qu'on vous propose : terrain de golf, école privée, nouvelle mairie, statue... Les premiers bouchons devraient apparaître, transformez donc vos rues les plus fréquentées en route à plus forte capacité. Surveillez le niveau d'éducation de vos Sims (le graphique du quotient intellectuel) : il doit commencer à flirter avec les 80, ce sont vos écoles primaires qui produisent leur effet. Construisez un collège dès que vos revenus mensuels le permettent. L'éducation est l'un des facteurs les plus importants de Sim City, c'est ce qui va déterminer tout le reste du développement.

LA BOURGADE DE PROLOS

DEVIENT VILLE DE NANTIS

En vous dirigeant tranquillement vers le cap des 20 000 habitants, vous allez constater que Pollutown cesse petit à petit de se développer, tandis que les commerces fleurissent à Groland. La raison est logique : depuis que vous avez installé un système éducatif, vos résidents deviennent de plus en plus intelligents et refusent de bosser à la



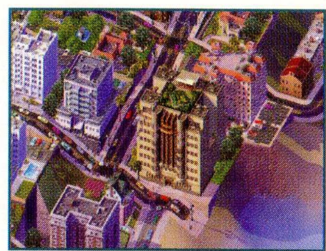
chaîne dans les usines cradingues de Pollutown. Ils préféreront le confort ouaté d'un emploi de bureau. Il est donc temps de mettre le paquet sur les zones commerciales. Avec l'amélioration de l'éducation, vous verrez la demande « CO » (Commercial Office, bureau commerciaux) augmenter généralement plus vite que la demande de « CS » (Commercial Service). Encore une fois, c'est logique : les CS proposent aux Sims des emplois tertiaires bas de gamme comme vendeur, caissier, petit employé de bureau, tandis que les immeubles Commercial Office sont remplis de salariés bardés de diplômes (avocats, assureurs, consultants...).

En occupant ces nouveaux emplois grâce à leur éducation élevée, vos Sims gagneront plus d'argent – vous le verrez en surveillant leur revenu moyen annuel sur l'un des graphiques. Vous pouvez alors commencer à zoner en haute intensité, que ce soit du résidentiel ou du commercial, pour voir apparaître les beaux immeubles. Pour satisfaire vos nouveaux Sims bourgeois, pensez systématiquement à installer des parcs, des cours de tennis, des jardins ou même le Club de Golf s'il est disponible. Pour les commerces, sachez que les Places (petite, moyenne ou grande) créent un cadre agréable qui attire les entreprises (voir l'encadré « Les secrets du YIMBY/NIMBY »). Pensez toujours à garder un œil sur votre budget et à améliorer votre réseau de transport en commun au fur et à mesure de l'augmentation du nombre d'emplois dans la ville.

ET C'EST PARTI

POUR LE MILLION D'HABITANTS

Une fois que vous aurez réussi à bien éduquer vos Sims sans plomber vos finances, le développement de la ville continue sur la même voie. Avec des habitants très intelligents, la demande « IHT » (Industrie high-tech) montera en flèche. Sachez que vous pouvez installer ce type d'industries dans votre ville résidentielle car elle ne génère aucune pollution (et ça fait des jolis bâtiments). La meilleure méthode consiste à zoner de l'industrie haute densité et à monter



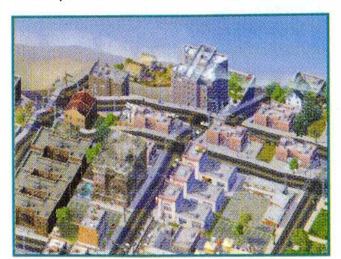




l'impôt des industries de type « $ » et « $$ » à 20 % pour être sûr qu'elles ne viendront pas s'installer. Si vous arrivez aux limites d'extension de la ville, rezonez certains quartiers en intensité moyenne ou haute, en prenant bien garde à ce que les infrastructures publiques du quartier (surtout les écoles et les cliniques) puissent absorber l'augmentation de population.

Vous noterez que je n'ai pas parlé de Pollutown. En fait, une ville industrielle de ce type sert surtout de support : elle fournit des emplois lorsque les Sims de la ville résidentielle s'en contentent, de l'électricité grâce aux centrales à charbon (n'ayez pas peur d'en installer 4 ou 5 si la demande l'exige) et de l'eau. Une fois qu'il n'y a plus de Sims prolétaires, 2 solutions. La première, c'est par exemple de développer à l'ouest une nouvelle ville, dont les 10 000 ou 20 000 premiers habitants seront ravis d'aller bosser dans les usines. La seconde, plus complexe, c'est la reconversion : vous rasez les vieilles industries pour installer du high-tech. Le processus est lent, mais en jouant avec les taux d'imposition pour décourager les entreprises polluantes, on finit par y arriver.

Après ça, vous n'avez plus qu'à faire grimper patiemment la population et voir les premiers gratte-ciel apparaître (se reporter à l'encadré consacré à cet épineux sujet). Si vous bloquez à un palier de développement, vérifiez que vous avez bien construit tout ce qu'on vous a proposé. Il semble par exemple que la population ne puisse pas dépasser 60 000 habitants s'il n'y a absolument aucun parc dans la ville, et 80 000 s'il n'y a pas de City Hall. Avec une ville bien construite, vous pourrez atteindre tranquillement 250 000 habitants sur les grosses cartes (certains affirment atteindre 800 000, voire un million d'habitants...). Ensuite, il sera temps d'aller coloniser le reste de la région, de quoi se tenir occupé un ou deux ans.



LES TRANSPORTS

Maxis a complètement refait le système de transport (Mass Transit System) dans Sim City 4. La bonne nouvelle, c'est qu'il est désormais beaucoup plus efficace que dans Sim City 3000. La mauvaise, c'est qu'il va falloir vous taper les pages qui suivent pour comprendre pourquoi votre arrêt de bus n'a que deux passagers par mois.

Avant de rentrer dans les détails, un avertissement : vous ne vous en sortirez pas en faisant uniquement des routes. Même si vous remplacez toutes vos rues gris clair par les routes plus foncées, les bouchons deviendront insolubles dès que vous approcherez des 100 000 habitants – voire bien avant si votre ville est très dense. Dès le départ, il faut donc prévoir un système de transport en commun. Et les 2 meilleurs moyens de transport dans Sim City 4 sont le bus et le train, utilisés de manière « chaînée ». Expliquons ça.

LE COUP DE LA CASE D'ÉCART

Vous avez sûrement tenté de mettre une gare au centre de votre zone résidentielle, reliée par quelques kilomètres de rails à une autre gare située en plein cœur de votre zone industrielle. Et vous vous êtes demandé pourquoi le train tournait pratiquement à vide malgré une ville en plein développement. La réponse est la suivante : les Sims ne mélangent jamais la voiture avec un autre moyen de transport. En clair, s'ils veulent atteindre votre gare



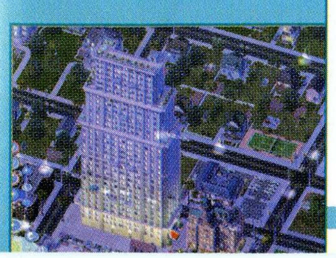


Où sont les gratte-ciel ?

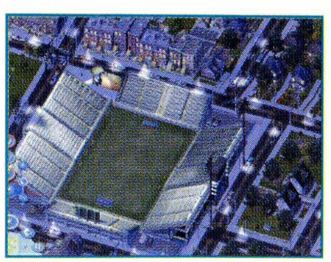
Répondons tout de suite à la question qui taraude beaucoup de joueurs : oui, il est tout à fait possible de construire des quartiers style Manhattan avec des dizaines de buildings de bureau. Si vous n'avez pas encore vu un seul gratte-ciel dans le jeu, nous allons vous expliquer pourquoi et comment y remédier.

Pour les quartiers résidentiels et commerciaux, il y a 8 niveaux de buildings différents. Les niveaux 1, 2 et 3 représentent les plus petits immeubles, c'est ce qui pousse sur les zones à faible densité. Les zones à densité moyenne peuvent abriter des bâtiments qui vont jusqu'à au niveau 6. Là, ça commence à être sympa, on peut voir de jolis immeubles de bureaux, des condominiums luxueux, etc. Enfin, les buildings de niveau 7 et 8, les plus imposants, n'apparaissent que sur les zones à forte densité. À chaque niveau correspondent 3 grades de confort : pauvre, moyen et riche. Les fameux gratte-ciel style Manhattan sont des bâtiments de niveau 8 et de grade riche.

Que faut-il pour avoir des bâtiments de niveaux 8 dans sa ville ? Chaque niveau requiert une population minimale. Par exemple, pour avoir des buildings résidentiels de niveau 3 en grade « classe moyenne », il vous faudra 507 résidents de classe moyenne dans votre ville. Pour avancer aux appartements bourgeois de niveau 6, il vous faudra atteindre le cap des 9 086 Sims riches. Et pour voir apparaître votre premier gratte-ciel, accrochez-vous, vous devrez afficher 43 859 emplois commerciaux de type riche. Très important : ces chiffres marchent à l'échelle de toute la région, et non pas sur une seule ville.







pour prendre le train, ils devront y aller à pied, ce qui limite son utilité aux Sims qui se trouvent et dans le voisinage immédiat (une dizaine de cases maximum). La solution à ce problème est de créer un réseau de bus autour de la gare. Les Sims sortiront de chez eux, iront à pied à l'arrêt de bus le plus proche et rejoindront la gare par ce moyen. Arrivés dans la zone industrielle, ils reprendront le bus pour rejoindre leur usine (notez que cela marche aussi pour les zones commerciales).

Vous avez peut-être déjà expérimenté un système dans ce genre sans succès. C'est parce qu'il y a une grosse limitation bien vicelarde à connaître. Si vous mettez un arrêt de bus juste à côté de la gare pour que les Sims puissent descendre et prendre leur train, il ne sera d'aucune utilité. Pour que les voyageurs se déplacent d'un point à un autre, il faut qu'il y ait au moins une case d'écart entre ces points, car le moteur de jeu ne gère pas les déplacements de zéro case... Vous devez donc impérativement laisser une case d'écart entre la gare et l'arrêt de bus qui amène vos voyageurs, par exemple en l'installant de l'autre côté de la route. Essayez et vous verrez, magie divine, les arrêts de bus et les gars affichent rapidement des taux d'utilisation à 2 chiffres... Oui, il fallait le savoir, Maxis aurait pu le signaler dans le manuel.

LA TECHNIQUE PARISIENNE

Même en ayant installé un beau réseau de transport en commun, vous pourrez parfois être déçu par le nombre de Sims qui l'empruntent. Il faut savoir que les Sims préféreront généralement prendre leur bagnole, particulièrement les Sims les plus riches. S'il n'y a aucun bouchon sur les routes, qu'elles sont bien entretenues et que vos Sims ne mettent pas trop longtemps à rejoindre leur travail, ils ne monteront pas dans vos bus ruti-

Voici le tableau complet pour chaque niveau :

Niveau Type de zone Population à atteindre 1 Faible densité 0 2 Faible densité 300 3 Faible densité 507 4 Moyenne intensité 1114 5 Moyenne intensité 3181 6 Moyenne intensité 9086 7 Forte intensité 25952 8 Forte intensité 43859 (Source : www.simcitycentral.net/forums)

Cette table marche pour le résidentiel et le commercial. Les bâtiments industriels suivent le même principe, mais il n'y a que 3 niveaux de buildings.

Notez qu'atteindre un certain niveau garantit seulement qu'un très faible pourcentage de vos bâtiments seront de ce niveau-ci. Si vous totalisez tout juste 26 000 résidents « $$$ » sur votre graphique de population, vous ne verrez que 2 ou 3 bâtiments niveau 6 et grade riche. En grimpant vers le niveau 7, vos bâtiments de niveau 5 et 6 deviendront de plus en plus nombreux, au détriment des bâtiments des niveaux inférieurs, sans jamais représenter 80 % ou 90 % de vos buildings. Sachez donc que vous ne pourrez jamais avoir une région entière couverte de gratte-ciel de niveau 8. Ils ne représenteront au maximum qu'environ 20 % de tous vos bâtiments. En les mélangeant avec quelques monuments du genre Bank of China, vous obtiendrez quand même de très jolis « Downtown ».



lants ou votre métro flambant neuf. Il faut donc les y forcer en laissant volontairement des rues à petite capacité dans certains quartiers où même en coupant les voies qui mènent aux zones d'emplois. C'est une question de choix : vous pouvez tout miser sur la voiture en espérant avoir rapidement le budget pour financer des autoroutes (indispensables au-delà d'une certaine taille) et accepter les contraintes (pollution sonore et atmosphérique), ou bien prévoir dès le début un réseau de transport en commun et l'améliorer au fil du temps. La seconde solution est la plus élégante, la plus efficace, mais c'est aussi la plus difficile à mettre en œuvre, car il faut planter des dizaines d'arrêts de bus et prévoir de la place pour les rails et les gares.

QUELQUES CONSEILS

Pour finir cette partie sur les transports, quelques petits trucs bon à savoir :

• La capacité d'une ligne de chemin de fer est beaucoup plus grande que celle de n'importe quelle route. Beaucoup beaucoup beaucoup plus grande.

• Pas la peine de doubler les routes, ça n'augmente pas leur capacité.

• Comme dans la vraie vie, les bouchons se développent principalement aux intersections. Dans la mesure du possible, évitez donc de trop entrecroiser les routes, préférez de longues lignes droites ininterrompues.

• Le métro est efficace, mais il coûte cher. Ne le construisez pas avant d'atteindre au moins 50 000 habitants avec des quartiers très denses.

• La distance que sont prêts à faire les Sims à pied pour rejoindre un arrêt de bus, une gare ou une station de métro semble être d'environ une dizaine de cases. C'est un chiffre basé sur l'expérience, pas une donnée des développeurs.

• Les autoroutes, c'est joli, mais ça coûte une fortune à construire et à entretenir. Utilisez-les uniquement pour relier des villes entre elles au niveau de la région. Attendez-vous à ce que cela fasse chuter la fréquentation de vos transports en commun. On vous explique à la fin de ce guide comment réussir à placer les échangeurs autoroutiers.

ASTUCES EN VRAC POUR MAIRE AU FOYER

• En ce qui concerne la santé, il faut attendre plusieurs années avant de voir l'effet des cliniques et des hôpitaux. Sachez aussi qu'il ne faut pas hésiter à faire se chevaucher les aires d'effets de ces bâtiments sur les quartiers très denses, car les bâtiments de santé saturent assez vite.



• Chacun des différents bâtiments éducatifs ou culturels fait augmenter progressivement le quotient intellectuel d'une certaine tranche d'âge. La répartition est la suivante :

École primaire :	20-50 ans
Collège :	30-60 ans
École privée :	20-60 ans
Université de la ville :	30-80 ans
Librairie de quartier :	20-100 ans
Librairie centrale :	20-100 ans
Musée de la ville :	30-100 ans
Grand musée d'art :	30-100 ans
Université :	20-100 ans
Opéra :	80-100 ans

• Pour changer l'orientation des bâtiments, si celle que propose automatiquement le programme ne vous plaît pas, appuyez sur les touches Orig (la petite flèche en diagonale) et Fin.

• Si vos conseillers vous demandent sans cesse d'améliorer votre aéroport alors que vous venez de bâtir le plus gros disponible (l'aéroport international), cliquez sur ce bâtiment. Vous constaterez qu'un bouton d'upgrade apparaît.

Ressources sur le Web

www.simcity-fr.com : le site français de référence avec des articles détaillés sur de nombreux aspects du jeu qui seront utiles aussi bien aux débutants qu'aux joueurs plus expérimentés. Il propose notamment les traductions des textes les plus intéressants du site officiel.

www.simcitycentral.net/forums : les forums de référence pour Sim City, en anglais uniquement. La section Tips & Strategies est une mine de renseignements sur tous les aspects du jeu.

http://simcity.ea.com : le site officiel du jeu en anglais contient plusieurs rubriques intéressantes. Dans le menu « About », section « Inside Scoop », les développeurs ont écrit pas mal d'articles sur des points précis du jeu : le moteur de gestion du trafic routier, les buildings, le développement à l'échelle de la région etc. Vous pouvez aussi consulter la rubrique « Tips & Tricks » qui file pas mal de petites astuces pour les débutants, classées par catégories. Et bien sûr, vous y trouverez régulièrement de nouveaux buildings à télécharger.

http://myhome.starstream.net/mfox/ : un excellent site en anglais bourré de régions à télécharger. On y trouve pratiquement toutes les villes américaines. Il y a aussi un tutorial pour créer ses propres régions.

Les secrets du YIMBY/NIMBY

Les monuments, les bâtiments d'agrément et certains buildings de service public attirent ou font fuir les résidents et les entreprises commerciales. Cela s'appelle l'effet YIMBY/NIMBY pour Yes In My BackYard / Not In My Back Yard (j'en veux un près de chez moi/j'en veux pas près de chez moi). Vous pourrez trouver la table YIMBY/NIMBY sur :

http://w1.311.telia.com/~u31117675/g4codes-ID701.html

www.simcitycentral.net/forums/viewtopic.php?t=2022

Les données sont présentées de cette façon :

Bâtiment : effet sur le commerce/aire d'effet sur le commerce/effet sur les résidents/aire d'effet sur les résidents.

Quelques exemples pour que vous pigiez le truc :

Chrysler Building 100/48/0/0
Federal Prison -70/26/-90/30
Major League Stadium 75/27/-50/20

Première ligne : le monument Chrysler Building attirera avec une force de 100 les commerces dans un rayon de 48 cases, mais n'aura aucun effet sur les résidents.

Seconde ligne : la prison fédérale repousse avec une force de 70 les commerces (le chiffre est négatif) sur 26 cases, et repousse encore plus les résidents sur 30 cases.

Troisième ligne : le gros stade de foot attire le commerce dans un rayon de 27 cases et repousse les résidents avec une force de 50 sur les 20 cases aux alentours.

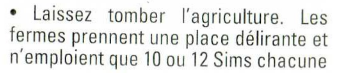








• Il est fortement déconseillé d'installer des décharges. Néanmoins, si vous en avez une sur les bras et que vous souhaitez vous en débarrasser, armez-vous de patience. Pour éliminer une décharge, il faut couper toutes les connexions routières à cette zone et attendre entre plusieurs années (entre 10 et 20 ans) que les déchets se décomposent avant de pouvoir dézoner. Pour régler le problème des déchets, construisez une usine de recyclage tous les 20 000 habitants. Dès que vous y avez accès, construisez une station de retraitement de déchet. Elle produit de l'électricité en brûlant les ordures, au prix d'une grosse pollution. Il faut donc plutôt la construire dans une ville industrielle qui importera les déchets de ses voisins.



• Laissez tomber l'agriculture. Les fermes prennent une place délirante et n'emploient que 10 ou 12 Sims chacune au maximum. De plus, les champs polluent énormément l'eau de la ville.

• Pour l'énergie, misez tout sur le charbon. Construit au milieu d'une zone industrielle, la pollution ne dérangera personne. Évitez le gaz qui coûte vraiment cher au kilowatt. Dès que vous avez accès à l'énergie solaire ou toute autre énergie non polluante, vous pouvez en équiper vos villes résidentielles.

• La pollution des zones industrielles s'étend sur 16 cases. Si vous mélangez industries polluantes et résidence/commerce dans votre ville, pensez donc à créer un no man's land de cette largeur entre ces différentes zones.

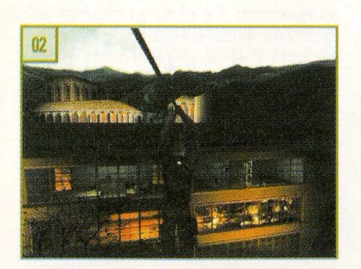
• Il est normal, même dans une ville bien construite, d'avoir quelques immeubles en ruine. Il est préférable de les raser rapidement car il diminue la désirabilité du quartier qui se trouve autour.

Splinter Cell


01



Enfin un jeu qui donne envie de rester collé à son PC. Et voici la première partie de la soluce qui devrait vous aider si vous êtes bloqué dans un niveau. S'il est vrai que je n'ai pas systématiquement cherché à être le plus furtif possible, rien ne vous empêche de le faire, mais parfois cela peut vous prendre pas mal de temps. À vous de voir...


02



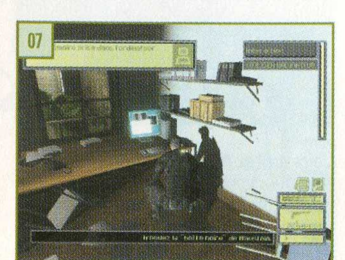
03

NIVEAU 01 : T'BILISI, GEORGIE

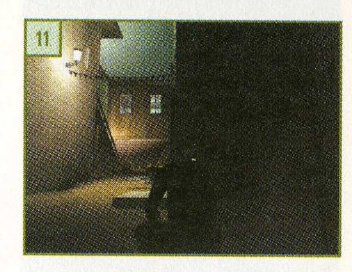
Pour commencer, allez discrètement sur la droite sans vous faire repérer par le garde qui se trouve au balcon (Photo 01). Dirigez-vous vers l'échelle et sautez pour utiliser celle-ci. Lorsque vous arriverez sur le toit, ouvrez la trappe pour pénétrer dans les combles. Avancez doucement et utilisez le tuyau qui se trouve au fond pour accéder à un autre toit. Une fois que vous serez sur ce toit, vous verrez un immeuble en feu juste devant vous dans lequel vous devrez entrer. Pour ce faire, utilisez le câble qui se trouve sur la gauche et laissez-vous glisser (Photo 02). Une fois dans la pièce, allez sur la droite et ouvrez la porte pour vous retrouver dans un couloir. Si vous ouvrez la porte qui se trouve devant vous, la pièce qui est située derrière s'effondrera. Avancez dans le couloir, entrez dans la première pièce qui se trouve sur la gauche, puis allez jusqu'à la cage d'escalier qui est en feu (Photo 03). Descendez d'un étage et passez par le couloir en utilisant la canalisation qui est fixée au plafond (Photo 04). Avancez jusqu'à une autre cage d'escalier et montez à l'étage supérieur. Entrez dans la première pièce qui se trouve sur la gauche pour rencontrer votre contact, qui n'a pas l'air d'aller très bien (Photo 05). Discutez avec lui afin de recueillir de nouvelles informations. Prenez la porte qui se trouve au fond, puis celle qui est située derrière. La pièce que vous devrez traverser est remplie de fumée. Pour la traverser sans encombre, tirez sur les verrières qui recouvrent le plafond, puis allez vers la porte qui se trouve sur la droite pour passer à l'étape suivante. Vous arriverez sur un balcon qui donne sur une rue. Déplacez-vous discrètement afin de ne pas vous faire repérer par les hommes qui sont en dessous, puis sautez sur l'autre balcon lorsqu'il n'y aura plus personne à proximité. Allez ensuite vers la droite et cachez-vous dans les plantes afin que le garde qui patrouille à l'extérieur ne puisse pas vous voir (Photo 06). Lorsque ce dernier sera statique, assommez-le, puis cachez son corps dans la zone d'ombre qui


04



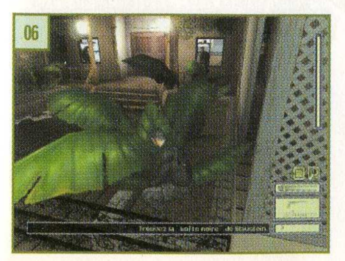


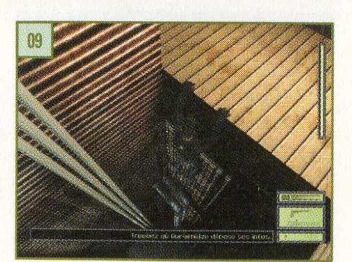




s'étend à gauche de la porte d'entrée. Pénétrez ensuite dans la maison pour vous occuper du second garde. Pour le surprendre, vous pouvez tirer sur toutes les lampes afin de vous plonger dans l'obscurité la plus totale. Lorsque vous l'aurez neutralisé, utilisez l'ordinateur qui se trouve dans le salon afin de collecter de nouvelles informations (**Photo 07**). Allez ensuite dans la salle de bain pour récupérer une trousse de soins, puis rendez-vous dans la chambre qui est située au fond du couloir. Soulevez le tableau qui est accroché dans la chambre et utilisez l'ordinateur dissimulé derrière (**Photo 08**). Vous allez récupérer un code « 091772 » qui vous permettra d'ouvrir la porte qui est derrière. Une fois sur le balcon, allez sur la gauche et utilisez le filin pour vous rendre sur le toit juste en face. Prenez la porte qui se trouve en haut à gauche, puis avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant une cage d'ascenseur. Laissez-vous tomber en vous agrippant de manière à descendre tout en bas sur le toit de l'ascenseur (**Photo 09**). Ouvrez la trappe, puis traversez la pièce pour atteindre une porte fermée que vous devrez crocheter. Avancez doucement et descendez les escaliers sans vous faire repérer par les deux gardes qui maltraitent un clochard (**Photo 10**). Faites diversion pour les séparer en lançant une canette. Le mieux est de vous placer sur la droite en bas des escaliers et de les attirer dans ce renfoncement. Si vous éprouvez quelques difficultés à les neutraliser en douceur, descendez-les. Avancez ensuite assez rapidement pour ne pas rester trop longtemps dans les zones de lumière car il y a quelques gardes qui sont planqués derrière les fenêtres (**Photo 11**). Empruntez ensuite les escaliers qui se trouvent au fond de l'impasse, puis avancez pour arriver sur une place. Faites attention au garde qui est dissimulé derrière les fenêtres, puis traversez la place en direction de la fontaine et passez sous les escaliers pour découvrir une petite ouverture dans laquelle vous allez vous engouffrer pour trouver un ordinateur (**Photo 12**). Vous allez récupérer un nouveau code qui vous permettra d'ouvrir la porte qui est derrière le commissariat (« 5929 »). Récupérez les deux trousses de soins et la boîte de munitions, puis reprenez le chemin inverse pour retourner dans la cour ; vous devrez faire attention au garde qui patrouille dans le secteur. Vous pouvez passer par la droite maintenant que la grille est ouverte, mais prenez garde au passant qui rôde dans les parages. Avancez doucement en neutralisant le garde qui patrouille un peu

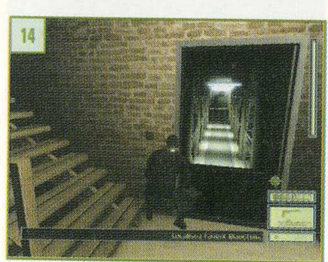






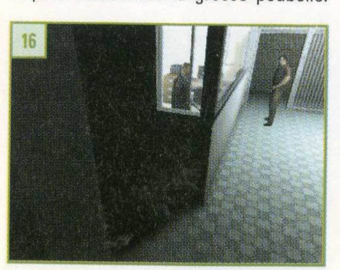


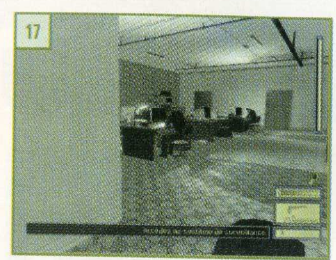




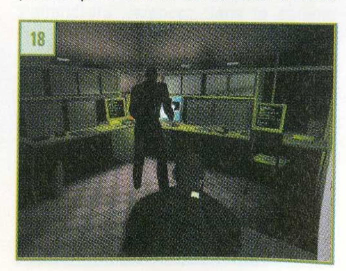


plus loin pour récupérer sa sacoche. Avancez jusqu'au bout de la ruelle, puis allez sur la droite pour monter sur le toit d'une petite véranda (Photo 13). Avancez doucement pour ne pas vous faire repérer par le garde qui patrouille dans la petite cour et par celui qui est en faction derrière les fenêtres situées sur votre droite. Neutralisez le garde qui se trouve dans la cour, puis allez au fond de celle-ci pour monter sur la grosse poubelle.





Vous devrez ensuite exécuter un double saut pour vous accrocher au mur afin de passer de l'autre côté, ce qui vous permettra de changer de niveau. Descendez les escaliers et utilisez le code que vous avez récupéré auparavant pour entrer dans le commissariat, le « 5929 » (Photo 14). Tirez sur les néons du plafond afin d'avancer dans l'obscurité. Entrez dans le bureau du gardien pour utiliser l'ordinateur, puis avancez doucement dans le couloir pour pénétrer dans le laboratoire qui se trouve sur la gauche. Utilisez l'ordinateur, puis passez dans la pièce suivante où vous devrez neutraliser une caméra et le garde qui est posté à côté. Observez les deux corps pour remplir une partie de vos objectifs, retournez dans le couloir, puis allez sur la gauche pour accéder à des escaliers (Photo 15). Montez à l'étage supérieur, puis avancez doucement à côté du bureau pour ne pas vous faire repérer (Photo 16). Attendez que le garde et le civil finissent leur conversation, puis shootez le garde à travers la fenêtre ouverte. Entrez ensuite dans le bureau et utilisez l'ordinateur, puis récupérez la trousse de soins. Ressortez du bureau, puis allez vers la gauche pour trouver une porte qui vous permettra de monter à l'étage supérieur. Lorsque vous arriverez dans la salle de surveillance, neutralisez les deux gardes, puis utilisez les ordinateurs (Photo 17). Fouillez ensuite les pièces pour arriver dans l'une d'entre

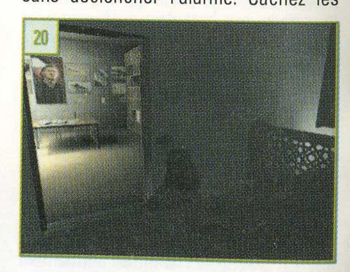




elles qui est gardée par un policier que vous pourrez neutraliser en douceur (Photo 18). Utilisez ensuite l'ordinateur pour remplir votre dernier objectif. Redescendez au premier étage et passez par la porte principale pour sortir du niveau.

NIVEAU 02 : MINISTÈRE GÉORGIEN DE LA DÉFENSE

Vous commencerez cette mission sur un toit. Laissez-vous tomber sur le balcon qui se trouve juste en dessous (Photo 19). Utilisez ensuite le tuyau qui est accroché sur la gauche pour descendre, puis sautez sur le balcon qui est sur la droite. Ouvrez la porte et faites attention à la caméra qui est fixée sur la droite et au gardien qui patrouille dans cette pièce de temps en temps (Photo 20). Sortez ensuite dans le couloir sans vous faire repérer, puis neutralisez les deux gardes sans déclencher l'alarme. Cachez les

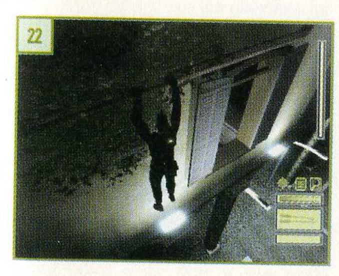







24


25

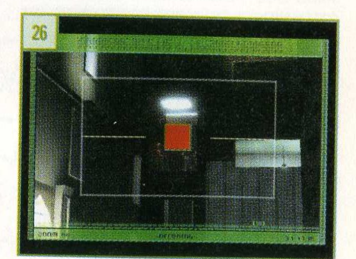

22

corps et prenez la porte qui se trouve sur la gauche pour arriver dans une cage d'escalier. Montez au-dessus pour récupérer une trousse de soins, puis descendez doucement et mettez les caméras hors service. Lorsque vous arriverez dans le parking, allez sur la gauche, puis longez les murs pour vous approcher du chauffeur. Attendez que ce dernier fasse une pause, puis neutralisez-le pour l'interroger (Photo 21). Remontez dans le bâtiment à l'endroit où vous avez neutralisé les deux gardes, puis entrez dans la pièce qui est située au fond à gauche. Pour éviter de vous faire repérer par la caméra qui se trouve au-dessus de la porte, éteignez tout de suite la lumière en appuyant sur l'interrupteur qui est sur la droite. Utilisez ensuite les deux ordinateurs, puis crochetez la porte pour sortir sur le balcon. Servez-vous de la gouttière pour vous déplacer sur la droite jusqu'à la fenêtre de la cuisine par laquelle vous pourrez passer (Photo 22).

Une fois dans la cuisine, vous devrez neutraliser les deux cuisiniers. Tirez sur le néon qui se trouve dans la chambre froide pour les attirer, puis assommez-les rapidement. Passez dans la pièce suivante et assommez le gardien qui viendra rallumer la lumière (Photo 23). Placez son corps derrière le meuble, puis sortez de la pièce et allez sur la droite pour descendre discrètement par les escaliers. Neutralisez le garde qui est posté près des piliers, puis cachez son corps dans la zone d'ombre qui s'étend sur la droite. Descendez ensuite les escaliers par la gauche pour neutraliser le garde qui est posté près de l'ordinateur, puis occupez-vous de celui placé près de l'entrée. Cachez bien les corps, puis utilisez l'ordinateur placé dans le hall (Photo 24). Attendez patiemment que le gradé arrive et lorsqu'il s'installera devant l'ordinateur, vous devrez le prendre par surprise afin de l'amener devant le scanner qui vous

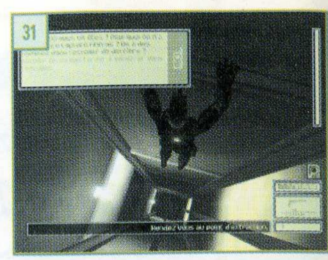

23

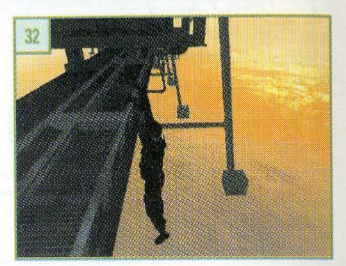
permettra d'ouvrir la porte (Photo 25). Lorsque vous aurez passé la porte avec lui, assommez-le et récupérez sa sacoche. Faites attention à la caméra, puis entrez dans la cour. Utilisez votre micro laser pour entendre la conversation qui se déroule dans l'ascenseur (Photo 26). Une fois que vous aurez terminé cette action, dirigez-vous très rapidement vers l'ascenseur avant que les gardiens ne débarquent dans la cour.


26


27

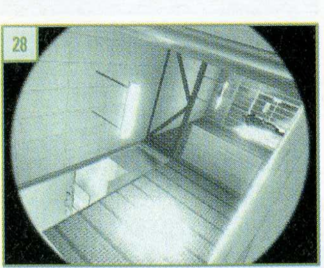






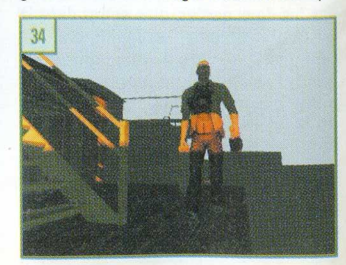
Allez ensuite vers la droite, puis utilisez le panneau de bois pour grimper sur le mur (Photo 27). Dirigez-vous vers la gauche et passez par la lucarne pour vous glisser dans le hall. Une fois à l'intérieur, entrez tout de suite dans la petite pièce qui se trouve à gauche de l'ascenseur pour ne pas vous faire surprendre par les deux gardes qui vont débarquer. Servez-vous ensuite de la caméra pour observer les deux gardes (Photo 28). Une fois que vous aurez neutralisé ces derniers, planquez-les dans le débarras, puis récupérez le crochet explosif qui est posé sur l'étagère. Prenez ensuite l'ascenseur pour monter à l'étage, crochetez rapidement la porte qui se trouve sur la gauche avant que le gardien ne fasse son apparition. Une fois dans le bureau, éteignez la lumière et servez-vous de l'ordinateur avant de monter dans le faux plafond. Allez vers la gauche, puis laissez-vous tomber dans le couloir. Tirez sur la caméra qui se trouve au fond, puis entrez dans la première pièce que vous découvrirez sur votre gauche. Récupérez une trousse de soins et des munitions sur l'étagère. Montez à l'échelle, puis une fois sur le toit, approchez-vous de la corniche pour descendre en rappel (Photo 29). Lorsque vous arriverez devant la baie vitrée, shootez le garde afin de le neutraliser et entrez dans le bureau dans la foulée. Utilisez ensuite l'ordinateur pour remplir une partie de vos objectifs (Photo 30). Pendant que vous écoutez le message, éteignez la lumière et suspendez-vous à la fenêtre afin de ne pas vous faire surprendre par les gardes qui vont débouler dans le bureau. Lorsque ces derniers s'en iront, retournez près de l'ordinateur pour récupérer d'autres données, puis sortez du bureau et allez sur la gauche pour entrer dans une cage d'escalier. Lorsque vous sortirez à l'extérieur, dirigez-vous vers la cage d'ascenseur qui

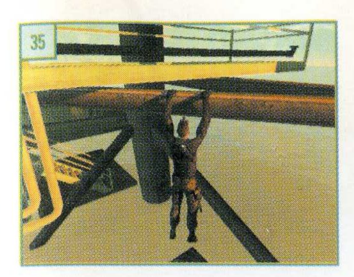










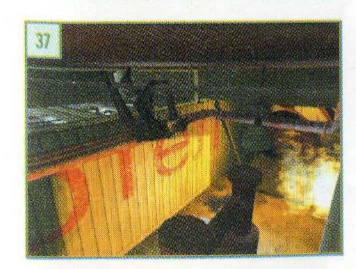


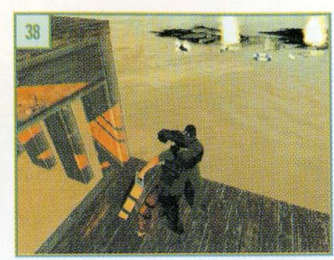
se trouve au fond et laissez-vous tomber (Photo 31). Vous allez descendre en vous laissant tomber et en vous accrochant aux petites gouttières. Lorsque vous arriverez dans le parking, allez sur la gauche pour retrouver votre contact afin de passer à la mission suivante.

MISSION 03 : PLATE-FORME PÉTROLIÈRE DE GFO

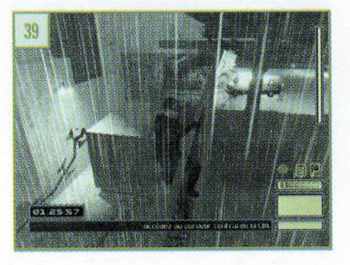
Montez à l'échelle, puis une fois en haut, avancez et sautez sur les planches qui se trouvent sur la droite. Une fois au bout, sautez pour vous accrocher à la passerelle (Photo 32). Lorsque vous serez bloqué par les barbelés, vous devrez utiliser la barre qui se trouve sur la droite pour vous laisser glisser sur la petite plate-forme. Cette partie de la plate-forme est désormais en feu et vous devrez entrer dans la canalisation pour continuer votre progression (Photo 33). Lorsque vous arriverez sous la plate-forme, vous aurez droit à une petite







scène cinématique et vous ne devrez pas prendre de retard car vous allez devoir suivre l'informaticien qui vient de débarquer (Photo 34). Lorsque vous serez à l'air libre, vous devrez atteindre la passerelle pour suivre le technicien à distance (Photo 35). Shootez le garde qui patrouille seul, puis lorsque vous monterez les escaliers, vous aurez droit de nouveau à une autre scène cinématique (Photo 36). Shootez le garde qui est resté seul, puis continuez de suivre le technicien. Lorsque ce dernier entrera dans

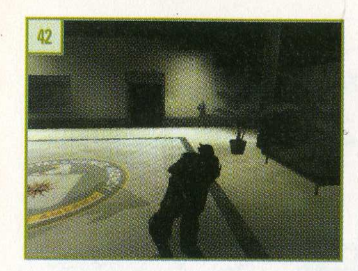






une pièce, liquidez les deux gardes qui sont restés dehors, puis écoutez la discussion à l'intérieur ; ressortez ensuite sans vous faire repérer. Récupérez la trousse de soins dans la cuisine, puis avancez jusqu'à ce que vous soyez bloqué. Servez-vous ensuite du tuyau qui se trouve au plafond pour entrer dans la pièce (Photo 37). Une fois à l'intérieur, liquidez le garde, puis récupérez les deux trousses de soins et des munitions. Prenez ensuite les escaliers et shootez

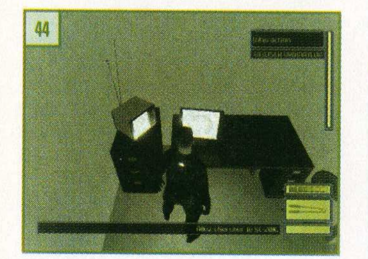












les gardes qui tenteront de vous stopper. Continuez d'avancer afin de ne pas laisser filer le technicien. Coincez-le sur la passerelle et interrogez-le, puis piquez-lui sa mallette (Photo 38).

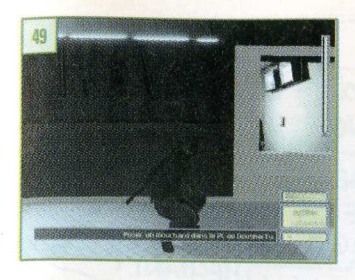
MISSION 04 : QUARTIER GÉNÉRAL DE LA C.I.A.

Dirigez-vous rapidement sans vous faire repérer vers le générateur qui se trouve à droite de l'entrée, puis franchissez le grillage (Photo 39). Sautez ensuite sur la corniche de gauche et ouvrez la trappe pour passer dans le conduit (Photo 40). Une fois dans le bâtiment, assommez le technicien, puis cachez son corps dans une zone d'ombre. Avancez ensuite dans le couloir en prenant soin de ne pas vous faire repérer par la caméra qui se trouve au fond. Prenez ensuite discrètement les escaliers qui sont situés sur la droite. Vous allez devoir neutraliser le garde qui se trouve au-dessus, mais pour cela, il vous faudra un bon timing si vous ne voulez pas vous faire surprendre (Photo 41). Descendez ensuite de l'autre côté, puis entrez dans la première pièce que vous trouverez sur votre droite. Utilisez l'ordinateur, puis récupérez les différents items qui sont posés sur la table. Sortez ensuite de la pièce par l'autre porte et dirigez-vous vers la droite sans vous faire repérer par le garde qui est posté dans la pièce juste en face. Lorsque vous arriverez dans le grand hall, neutralisez le garde qui est au téléphone, puis celui qui se trouve près de l'ascenseur (Photo 42). Prenez ensuite l'ascenseur et descendez au niveau inférieur. Avancez doucement et entrez dans la première pièce que vous trouverez sur votre droite. Utilisez l'ordinateur pour récupérer un code d'accès, puis ressortez de la pièce et allez à droite. À la bifurcation, dirigez-vous sur la gauche et avancez jusqu'au bout du couloir pour entrer dans la salle de

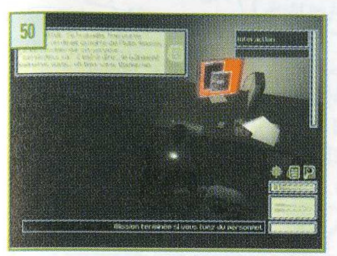








49



50



contrôle (Photo 43). Neutralisez le garde, puis entrez dans la petite pièce qui se trouve sur la gauche pour récupérer quelques items. Sortez de la pièce, avancez pour faire le tour. Neutralisez le garde qui est dans la pièce après avoir assommé l'employé. Cachez-les ensuite dans la petite pièce du fond, dans laquelle vous trouverez des crochets explosifs. Entrez ensuite le code « 7687 » pour accéder à la pièce des services techniques. Une fois que vous aurez neutralisé le garde et le technicien, passez dans le couloir suivant où vous pourrez récupérer une trousse de soins et le code d'accès à la salle des générateurs « 110598 » sur l'ordinateur qui se trouve sur la table (Photo 44). Servez-vous de ce code pour ouvrir la porte située sur la droite, puis descendez discrètement dans la salle des générateurs. Essayez de neutraliser discrètement les deux techniciens, puis montez les escaliers pour déboucher dans une pièce dans laquelle vous trouverez le SC-20K sur

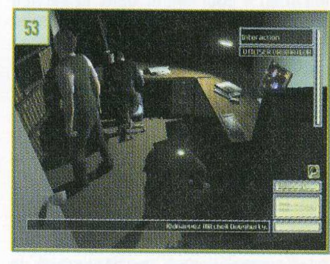


51



52

une étagère (Photo 45). Avancez jusqu'au distributeur de boissons où vous pourrez neutraliser un gardien qui téléphone (Photo 46). Cachez son corps, puis récupérez la trousse de soins sur la table avant de continuer votre chemin. Vous allez arriver devant une grande salle sur votre droite dans laquelle patrouille un garde, que vous allez neutraliser sans vous faire repérer par son collègue dans le couloir. Occupez-vous ensuite du deuxième garde, qui va et vient dans le couloir, pour pouvoir fouiller la salle mais faites attention aux techniciens, qui ont l'oreille fine. Maintenant que la zone est sécurisée, allez dans la salle sur le serveur principal et utilisez le code « 2019 » pour ouvrir les deux portes (Photo 47). Entrez par la porte de droite de manière à neutraliser les deux séparément. Lorsque la voie sera libre, utilisez l'ordinateur qui se trouve entre les deux piliers (Photo 48). Ressortez de cette salle, puis retournez dans le grand couloir.

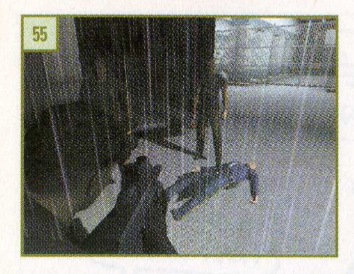


53

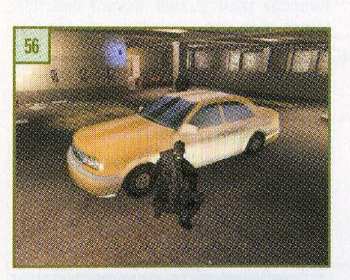
Avancez pour passer devant des fontaines d'eau et ramassez une canette vide. Vous allez arriver ensuite devant un poste de garde (Photo 49). Lancez la canette à l'intérieur pour faire partir ce dernier car vous ne pouvez pas passer entre les portiques sans déclencher l'alarme. Si vous êtes suffisamment rapide, vous pouvez neutraliser le garde tout de suite avant qu'il ne sorte de la pièce. Vous devrez ensuite traverser le grand hall, mais prenez garde ne pas



54

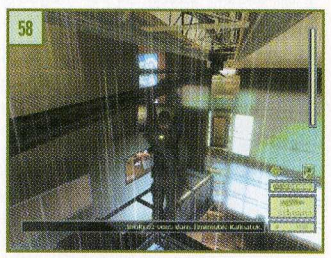


vous faire voir par les caméras qui sont au plafond. Une fois que vous serez dans le couloir qui se trouve en face, neutralisez le technicien qui travaille dans la première pièce sur votre gauche, puis déposez son corps dans l'escalier qui est situé tout au fond à gauche. Lorsque vous descendrez, vous devrez faire attention à la caméra qui se trouve en bas à gauche sur le mur. Pour passer tranquillement, tirez sur le néon qui est fixé au plafond. Entrez ensuite le code « 110700 » pour entrer dans le service d'essai des armes. Neutralisez le garde qui téléphone, puis passez dans la pièce du fond et récupérez les torches éclairantes qui sont posées sur la table juste à côté de l'ordinateur (**Photo 50**). Vous pouvez, si vous le désirez, désactiver la tourelle. Crochetez ensuite la porte qui se trouve derrière, puis prenez l'ascenseur pour passer à l'étape suivante. Entrez dans la salle des médias et passez derrière la console pour ne pas vous faire repérer. Il n'est pas nécessaire de

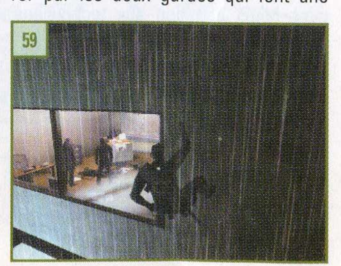








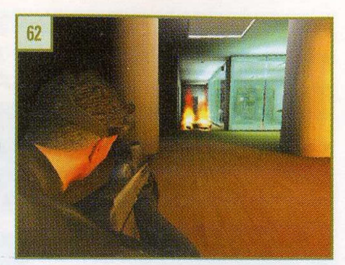
neutraliser les deux techniciens. Passez ensuite dans la pièce suivante et entrez dans le bureau 508. Utilisez l'ordinateur de Dougherty pour recevoir de nouvelles instructions. Avancez dans le grand couloir et entrez dans la salle de cinéma. Sans vous faire repérer, allez vers la droite et neutralisez le garde qui est en faction devant la porte (**Photo 51**). Lorsque vous aurez crocheté la serrure, allez vers la droite en longeant le mur de gauche afin de ne pas vous faire repérer par les deux gardes qui font une

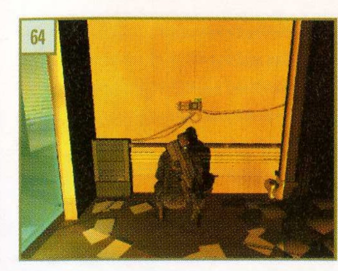




pause (**Photo 52**). Une fois que vous aurez passé les gardes, entrez discrètement dans la pièce qui est située à droite et utilisez l'ordinateur pour récupérer le code de la porte qui se trouve au fond (**Photo 53**). Servez-vous ensuite du code « 0614 » pour passer au couloir suivant. Allez vers la droite pour trouver Dougherty en train de fumer une clope (**Photo 54**). Assommez-le, puis sortez à l'extérieur pour neutraliser le garde qui patrouille. Prenez Dougherty sur votre dos et avancez jusqu'à ce que vous receviez un nouveau message. Je vous conseille maintenant de laisser Dougherty sur place et d'avancer un peu histoire de déblayer le terrain. Pour vous faciliter les choses, utiliser votre arme avec les munitions secondaires pour neutraliser rapidement les individus susceptibles de faire foirer la mission. Avancez doucement jusqu'au camion pour neutraliser le garde, puis allez chercher Dougherty pour passer à la mission suivante (**Photo 55**).





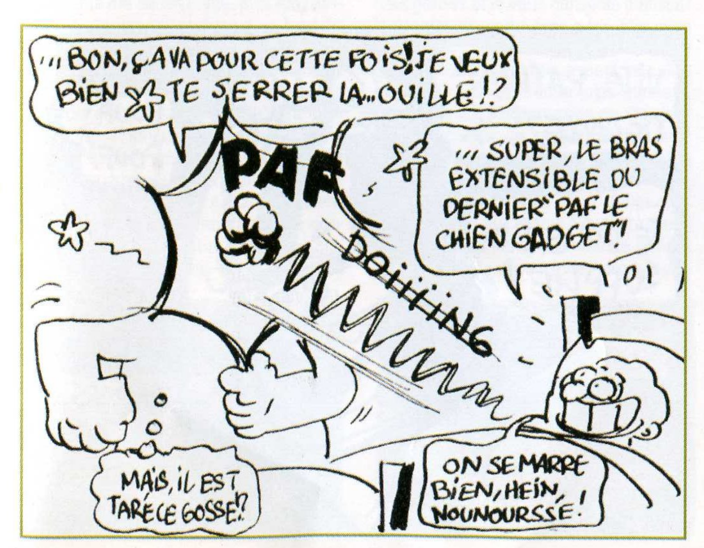


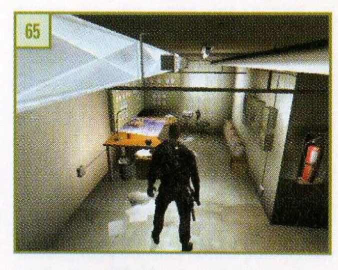
MISSION 05 : IMMEUBLE KALINATEK

Vous devrez vous diriger vers le fond du parking pour éliminer deux maffiosi (Photo 56). Inutile de finasser, descendez-les sans qu'ils aient le temps de s'apercevoir de quoi que ce soit et planquez leurs corps dans un coin. Prenez la trousse de soins qui se trouve dans la petite pièce qui est située au fond, empruntez les escaliers, puis montez à l'étage. N'hésitez pas à tirer sur les néons pour faciliter votre progression. Lorsque vous arriverez à l'étage, vous aurez trois ennemis à effacer. Lorsque vous les aurez refroidis, prenez la trousse de soins, puis montez sur les caisses pour sauter sur la plate-forme qui se trouve à l'extérieur (Photo 57). Lorsque vous serez sur le contrepoids de la grue, utilisez le câble qui est fixé au-dessus pour continuer votre progression (Photo 58). Lorsque vous arriverez à



l'autre bout de la grue, retournez-vous et prenez votre élan pour sauter dans l'immeuble en construction. Placez-vous ensuite près du bord pour descendre en rappel (Photo 59). Vous allez surprendre une discussion, mais n'intervenez pas. Sautez sur la verrière qui se trouve en dessous pour la casser, puis attendez qu'un garde sorte pour le shooter. Vous allez récupérer sur lui une sacoche dans laquelle il transporte un code « 97531 ». Entrez discrètement dans l'immeuble, puis utilisez le code pour ouvrir la porte qui se trouve sur la droite. Passez ensuite dans la pièce suivante et engouffrez-vous dans le conduit d'aération qui est fixé au fond de la pièce (Photo 60). Lorsque vous déboucherez dans la pièce suivante, éteignez la lumière et attendez qu'un garde apparaisse pour le neutraliser, puis entrez dans le couloir sans vous approcher de la mine qui se trouve sur le mur de droite (Photo 61). Éteignez la lumière en appuyant sur l'interrupteur qui est situé sur la gauche, puis attendez qu'un autre garde se pointe pour le neutraliser tranquillement. Prenez la trousse de soins qui est déposée sur la droite et neutralisez le garde qui est en faction devant l'ascenseur au fond du couloir, puis sautez à l'intérieur de l'ascenseur. Sortez ensuite de l'ascenseur, mais restez sur vos gardes car deux maffiosi se trouvent dans les parages. Le mieux est de vous placer à gauche de l'ascenseur et d'attendre qu'ils apparaissent tranquillement dans





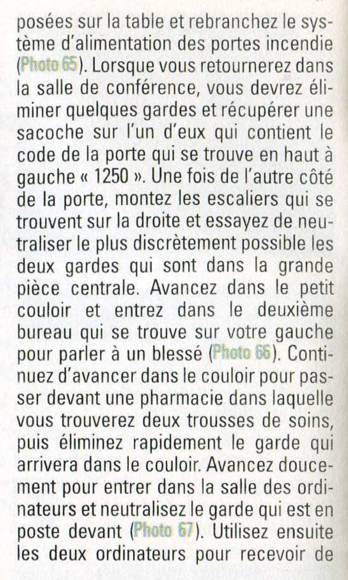






votre ligne de mire. Récupérez les grenades qui sont déposées sur la petite table basse dans le hall, puis avancez doucement pour voir arriver deux gardes au fond du couloir ; si vous jouez bien le coup, vous pouvez les faire griller grâce à la mine qui se trouve sur la droite (Photo 62). Allez ensuite dans la pièce qui est située sur la gauche et libérez les civils en désamorçant les mines qui les entourent. Il vous suffit pour ça de vous approcher doucement et d'appuyer sur la touche action lorsque la lampe passe au vert (Photo 63). Lorsque vous aurez libéré les deux civils, ces derniers vous donneront un code « 33575 » qui vous permettra d'ouvrir la porte qui se trouve au fond du couloir. Lorsque vous arriverez dans le couloir, faites un double saut pour attraper le conduit qui court au plafond, puis avancez pour traverser le mur de flammes. Rendez-vous rapidement au bout du couloir et crochetez la porte pour pénétrer dans la pièce où se trouve la bombe.

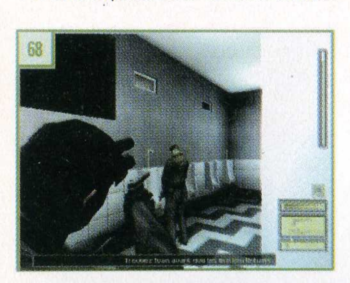
Une fois à l'intérieur, escaladez le meuble de bureau, puis placez-vous devant la bombe pour la désamorcer (Photo 64). Poursuivez votre chemin et lorsque vous atteindrez la salle de cinéma, vous devrez neutraliser en douceur les deux gardes en faction. Passez derrière le podium pour descendre au sous-sol et avoir droit, dans la foulée, à une petite scène cinématique. Tirez sur les néons et neutralisez les trois gardes. Allez tout au fond, puis récupérez la trousse de soins ainsi que les munitions



posées sur la table et rebranchez le système d'alimentation des portes incendie (Photo 65). Lorsque vous retournerez dans la salle de conférence, vous devrez éliminer quelques gardes et récupérer une sacoche sur l'un d'eux qui contient le code de la porte qui se trouve en haut à gauche « 1250 ». Une fois de l'autre côté de la porte, montez les escaliers qui se trouvent sur la droite et essayez de neutraliser le plus discrètement possible les deux gardes qui sont dans la grande pièce centrale. Avancez dans le petit couloir et entrez dans le deuxième bureau qui se trouve sur votre gauche pour parler à un blessé (Photo 66). Continuez d'avancer dans le couloir pour passer devant une pharmacie dans laquelle vous trouverez deux trousses de soins, puis éliminez rapidement le garde qui arrivera dans le couloir. Avancez doucement pour entrer dans la salle des ordinateurs et neutralisez le garde qui est en poste devant (Photo 67). Utilisez ensuite les deux ordinateurs pour recevoir de





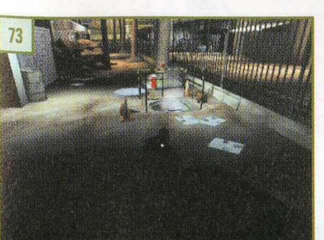


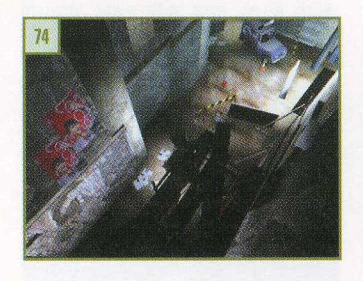






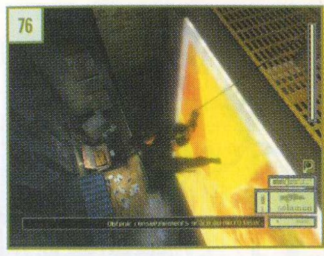
nouvelles directives et ramassez la sacoche du garde. Prenez la porte qui se trouve au fond du couloir et montez les escaliers. Lorsque vous arriverez dans la grande pièce, vous tomberez sur deux gardes. Attendez qu'il n'y en ait plus qu'un pour lui faire sa fête, puis allez dans les toilettes pour vous occuper du deuxième (Photo 68). Passez ensuite dans le conduit d'aération et shootez le garde avant que ce dernier ne fasse une bêtise (Photo 69). Discutez avec Ivan pour lui soutirer la clé de cryptage, puis empruntez l'ascenseur qui se trouve au fond du couloir. Lorsque vous arriverez en haut, tirez sur la lumière qui se trouve sur la gauche, puis balancez une grenade sur les trois gardes qui sont postés au fond (Photo 70). Ramassez la sacoche, puis escaladez une des parois pour passer de l'autre côté. Avancez tranquillement, puis éliminez les deux gardes qui viendront faire un tour. Continuez votre progression pour déboucher dans une salle avec un élévateur où vous attendent

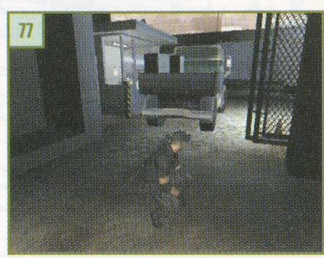


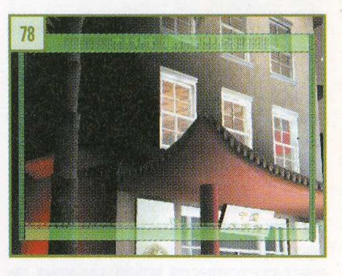


trois gardes et je vous conseille d'utiliser la lunette de votre fusil pour être plus efficace. Poursuivez votre chemin jusqu'à parvenir devant un petit escalier que vous devrez monter discrètement. Continuez votre progression pour arriver dans un couloir où vous attendent trois gardes que vous pourrez facilement effacer avec une grenade (Photo 71). Continuez d'avancer pour déboucher pratiquement sur le toit. Soyez très prudent car vous aurez pas mal de gardes en embuscade. Vous aurez droit à une









scène cinématique sur des échanges de coups de feu entre les gardes et l'homme chargé de vous faire sortir. Avancez et shootez les gardes qui se trouvent sur les échafaudages, puis grimpez sur ces derniers pour atteindre le toit où vous attend l'hélicoptère.

MISSION 06 : AMBASSADE DE CHINE

Parcourez la première ruelle sur votre droite, puis escaladez le mur pour passer de l'autre côté. Vous verrez un garde au bout de la ruelle que vous pourrez facilement neutraliser. Cachez-le ensuite dans un coin sombre et récupérez sa sacoche. Neutralisez le second garde, puis dirigez-vous vers la gauche où vous pourrez apercevoir un baril en feu. Entrez sous les décombres et allez sur la droite pour trouver une échelle. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez au-dessus d'une autre ruelle (Photo 72). Montez sur les échafaudages, puis servez-vous du câble pour



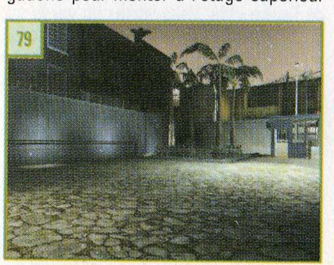
atteindre l'immeuble d'en face mais faites gaffe de ne pas vous faire voir par les gardes qui sont postés en bas. Avancez ensuite sur la petite corniche, puis prenez votre élan pour sauter sur la deuxième corniche. Passez ensuite sur le store et allez jusqu'au bout pour vous laisser tomber et vous planquer dans le recoin qui se trouve sur la droite. Votre but maintenant est d'aller en face et de passer par les égouts (Photo 73). Une fois en bas, n'avancez pas comme un bolide car vous ne serez pas seul. Progressez en tirant sur les lampes de manière à être le plus discret possible. Avancez jusqu'à ce que vous trouviez une échelle qui vous permette de sortir. Lorsque vous l'aurez découverte, vous devrez sortir assez discrètement pour ne pas alerter les gardes qui sont autour, puis monter à l'échelle qui se trouve sur l'échafaudage (Photo 74). Allez ensuite jusqu'au bout de celui-ci et entrez dans l'immeuble. Une fois dans la pièce, utilisez le tuyau qui est fixé sur la gauche pour monter à l'étage supérieur

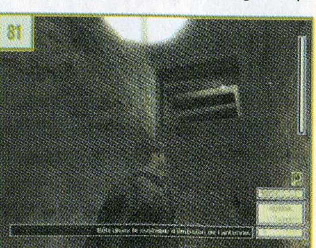


et parlez à votre contact (Photo 75). Récupérez les munitions qui se trouvent sur le rebord, puis descendez en rappel (Photo 76). Vous arrivez dans une nouvelle section dans laquelle vous devrez être particulièrement discret. Ne cherchez pas à neutraliser le garde qui fait sa ronde et esquivez-le pour atteindre la grande rue, puis utilisez l'échafaudage pour grimper et l'échelle qui se trouve au-dessus. Entrez ensuite dans le bâtiment par la fenêtre, puis avancez en faisant le moins de bruit possible. Neutralisez le garde qui

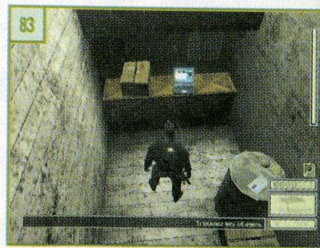


est en faction sur le balcon, puis servez-vous du câble pour passer de l'autre côté de la rue. Avancez dans les zones d'ombre pour ne pas vous faire voir, puis empruntez la première rue que vous trouverez sur votre gauche pour recevoir un message. Avancez dans la ruelle en esquivant le garde, puis pointez-vous devant l'ambassade où vous attend le camion (Photo 77). Passez sur la droite et glissez-vous sous la remorque qui se trouve en face sans vous faire repérer par le garde qui fait sa ronde derrière. Planquez-vous ensuite sous l'autre remorque, puis longez le mur dès que vous en aurez l'occasion. Si vous vous faites repérer par le chien, allez vous planquer sous le pont et tirez sur la lampe afin d'être plongé dans l'obscurité la plus totale. Avancez en direction de l'entrée en vous plaçant sur la droite, puis préparez votre micro laser. Continuez d'avancer doucement jusqu'à lancer une scène cinématique. Lorsque celle-ci s'achève, pointez votre micro pour entendre la conversation (Photo 78). Malheureusement cette conversation n'ira pas bien loin et Kong Fong préférera téléphoner dans sa voiture. Gardez votre micro et visez la limousine, qui s'arrêtera devant la grille, de manière à entendre la fin de la conversation. Esquivez les gardes et dirigez-vous vers le mur qui est derrière le poste de contrôle pour trouver une barre qui vous permettra de le franchir (Photo 79). Vous retrouverez de l'autre côté votre contact qui vous permettra de passer à la mission suivante.





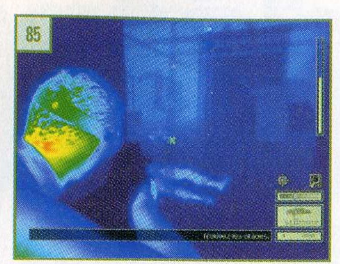




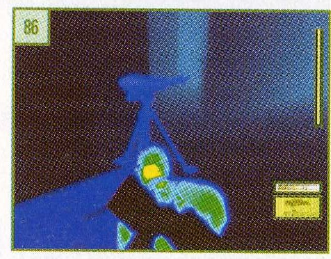


MISSION 07 : LES ABATTOIRS

Vous devrez être particulièrement discret dans cette mission et ne déclencher aucune alarme. Vous pouvez vous la jouer furtif ou éliminer chaque terroriste que vous verrez. Personnellement, je shoote. Débarrassez-vous des trois hommes qui sont dans la cour, puis allez dans la petite cabane qui se trouve au fond. Utilisez l'ordinateur, puis récupérez la trousse de soins qui est posée près des casiers. Placez-vous ensuite près de la porte et écoutez ce que disent les terroristes. Ces derniers ont placé des mines dans la cour, mais rassurez-vous, vous pourrez les détecter grâce à vos lunettes thermiques (Photo 80). Commencez par sniper tous les terroristes qui se trouvent au balcon, puis avancez sans déclencher une seule fois l'alarme. Vous devrez aller tout au bout de la cour sur la droite. Ramassez la trousse de soins, puis montez sur le container et exécutez



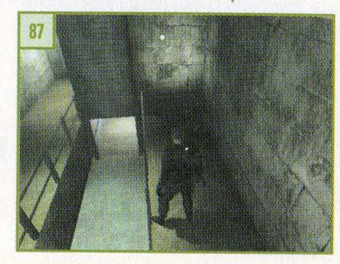
un double saut pour accéder à l'ouverture qui se trouve au-dessus (Photo 81). Avancez jusqu'à ce que vous arriviez sur le toit. Ne marchez pas sur les tôles du toit pour ne pas attirer l'attention et synchronisez-vous avec le panneau lumineux qui est sur votre droite et sur lequel vous allez vous accrocher. Allez ensuite sous le câble et servez-vous en pour atteindre le mur (Photo 82). Passez ensuite par-dessus le grillage et désactivez la parabole. Après une petite scène cinématique, vous allez avoir de la visite.



Soyez rapide et précis. Lorsque la voie sera libre, crochetez la porte qui se trouve sur votre droite. Descendez les escaliers et désamorcez la mine qui est dissimulée derrière le tonneau, puis utilisez l'ordinateur et récupérez les munitions qui se trouvent sur la droite (Photo 83). Remontez les escaliers et allez au bout du couloir pour ouvrir une porte, puis avancez pour entendre un message des terroristes. Entrez doucement dans la pièce et suspendez-vous à la poutre pour aller à l'autre bout. Laissez-vous tomber ensuite sur le garde qui se lave les mains, puis shootez le deuxième garde qui se trouve à l'entrée. Planquez tout de suite son cadavre car un autre garde va arriver, à le shooter avant qu'il ne puisse donner l'alarme. Utilisez ensuite l'ordinateur et récupérez la trousse de soins près des vestiaires. Allez au fond du couloir, entrez dans le premier bureau que vous trouverez sur votre gauche et neutralisez le garde. Utilisez ensuite l'ordinateur et collectez les munitions. Sortez de la pièce et entrez dans le conduit d'aération qui se trouve au sol (Photo 84). Allez tout au bout et grimpez, à l'aide du tuyau, afin d'atteindre l'ouverture qui se trouve au-dessus. Marchez très doucement sur le faux plafond, puis balancez une grenade fumigène pour distraire les trois soldats qui se trouvent en contrebas et shootez-les rapidement avant qu'ils n'aient le temps de réagir. Dirigez-vous maintenant vers la chambre froide et servez-vous de vos lunettes thermiques pour vous déplacer et repérer vos ennemis (Photo 85). Neutralisez la mitrailleuse qui se trouve au fond de la salle en passant par derrière (Photo 86). Continuez votre progression jusqu'à ce que vous repériez un conduit d'aération au sol qui vous permettra de ressortir à l'air libre. Descendez doucement les escaliers pour shooter le garde qui est posté en bas et actionnez le levier qui se trouve sur la droite pour passer à l'étape suivante (Photo 87).

Capt'ain Ta Race...





En détresse

GABRIEL LOPEZ

Ô bizarre suite d'événements ! Comment cela m'est-il arrivé ? Voilà que je suis bloqué ! Que ce stupide jeu logiciel me retire tout sommeil. Combien d'heures, de jours, passés en stériles recherches ? Où trouver la solution à cette tortueuse énigme ? Que répondre ? Quelle clef ? Quelle manière ? Comment continuer à jouer ? À toutes ces questions, il y a bien sûr une seule réponse : EN DÉTRESSE. Eh oui ! Voilà l'outil poly-solutions et multi-réponses qui agit en profondeur, avec ses micro-liposomes super-vitaminés. Que vous souhaitiez aider ou être aidés, écrivez-nous à :

EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, ou par Internet à : *crack@joystick.fr*



Questions

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU

Au secours, à moi, à l'aide, je ne sais plus quoi faire. Voyez-vous (je vais un peu vous raconter ma vie), j'ai acheté La Communauté de l'anneau il y a quelque temps et maintenant, je suis à la mission où je dois libérer Merry et Pipin du saule machin-chose. Je sais plus quoi faire, je ne peux pas frapper sur le saule comme dans la plupart des jeux, parce que sinon il s'énerve et tue Merry ou Pipin. Il y a bien Sam qui fait dodo pas loin et qui pourrait servir à quelque chose, mais je ne sais pas comment le réveiller, je ne peux pas non plus m'en aller chercher de l'aide, et passer le temps à éviter les attaques du saule ne sert à rien. Je ne sais plus quoi faire, ça fait déjà longtemps que je galère. Merci d'avance pour votre aide. À bientôt.

Réf.: N°14601, Morpheus

ARX FATALIS

Salut à tous. Voici ma question, qui doit être simple pour des pro comme vous. Après que j'ai lu des inscriptions sur le mur de la taverne au premier étage, je viens de commencer la quête « course au trésor » en mettant l'émeraude demandée dans le coffre, mais je suis coincé à l'étape suivante. Où trouver des indices pour la suite ? Où est la pierre dont on me parle ? Que dois-je faire ? Parce que j'ai déjà été traîner dans la mine des Trolls, au niveau 3, mais ça n'a rien donné. Merci pour votre aide précieuse.

Réf.: N°14602, Spike

BALDUR'S GATE 2

Bonjour. Je joue toujours à cet excellent jeu : BG 2. Je suis à la recherche de la mythique épée Vorpale, qui se trouverait cachée dans le jeu. Je crois qu'il s'agit d'une arme en plusieurs parties, qu'il faut reforger. Quelqu'un peut-il m'éclairer sur la position des fragments et la méthode à utiliser pour reconstituer l'épée. J'ai bien envie de l'essayer contre Firkraag. J'ai besoin de nouvelles bottes, et je suis sûr que le cuir de dragon rouge ne résiste pas à ce genre de machin. Mille mercis pour cette magnifique épée.

Réf.: N°14603, Celian

GRAND THIEF AUTO 3

Salut tout le monde ! Je joue depuis quelque temps à ce superbe jeu qu'est GTA 3 ; je l'ai fini totalement, et sur PS2, on peut jouer à une version non censurée, et mon problème est que sur PC, j'ai beau chercher, je ne trouve pas le moyen de jouer dans ce mode. Alors, siouplait, si une bonne âme pouvait me venir en aide, ce serait sympathique !

Réf.: N°14604, BlackAngel

DUNGEON SIEGE

Bonjour à tous et à toutes. J'ai besoin d'un coup de pouce pour résoudre un petit problème dans Dungeon Siege. J'en suis au moment où un prêtre me donne comme quête d'aller purifier l'autel du temple. Je dirige mes pas vers le marais. Je tue l'espèce de gros méchant vilain zombie et je clique sur l'autel. La quête devrait être accomplie, or rien ne se passe. Visiblement le jeu considère qu'il me reste quelque chose à faire pour finir de complètement purifier l'autel, mais quoi ? Qu'est-ce qui ne va pas ? Pourquoi je ne peux pas finir la quête ? Merci pour toute aide.

Réf.: N°14605, Zybeline

THE THING

Dans The Thing, jeu que j'apprécie pour son ambiance flippante, je me retrouve coincé sur la troisième ou quatrième mission. Je suis dans le bâtiment qui a 4 pièces et j'ai remis en place un fusible qui m'a permis d'ouvrir une porte. Il y a une pièce remplie de munitions et pas grand-chose d'autre de spécial, à première vue. Un de mes gars est le médecin, et il est maintenant équipé d'un lance-flammes, l'autre est le technicien. Que faire pour continuer d'avancer ? En vous remerciant d'avance.

Réf.: N°14606, Yohog_Suh

MEDAL OF HONNOR : DÉBARQUEMENT ALLIÉ

Je suis bloqué sur la mission qui consiste à escorter le médecin jusqu'au Capitaine. J'ai bien trouvé le médecin dans une petite tente avec un soldat blessé. Il me dit que c'est tout ce qu'il peut faire pour lui. Mais ce sacré !?#@?%@! de tête de mule de rebouteux de mes deux refuse de bouger son cul de cet endroit ! Il reste là, planté comme un âne, et j'ai beau m'agiter, il ne bouge pas d'un millimètre. C'est un bug ou quoi ? Est-ce que quelqu'un pourrait me débloquer. Ça commence à être très énervant cette histoire. Encore merci.

Réf.: N°14607, François

MONKEY ISLAND 4

Salut, je joue au superbe Monkey Island 4 (un peu ancien, mais les jeux d'aventure sont devenus rares) depuis quelque temps, et je rencontre une difficulté. Pourriez-vous m'aider ? Ce qui m'arrive : je me trouve dans le deuxième marais de l'île. Il y a là un radeau. J'ai chargé dessus l'horloge et je dispose des instructions de navigation de la boutique de prothèses. Je sais que je suis censé me servir de ce radeau,

mais comment ? Tout ce que j'ai pu essayer jusqu'à présent, ne donne aucun résultat. Guybrush doit-il faire quelque chose de spécial ? Est-ce qu'il faut obtenir ou fabriquer une pagaie ? Est-ce qu'il y a une astuce à faire sur l'horloge ? Je suis perplexe. Quelque chose m'échappe sûrement. Merci pour votre aide.

Réf.: N°14608, Barberousse

JAMES BOND 007 : NIGHTFIRE

Bonjour, dans JB007 Nightfire, je suis dans l'aéroport (à la seconde mission) et je n'arrive pas à réussir les objectifs de ma mission. Je n'arrête pas de me faire repérer par la sécurité, et il y a des snipers dans le rôle des trouble-fête. Tout ça est très gênant, car je dois aller déconnecter des projecteurs dans une tour de contrôle. Où est cette tour ? Comment dois-je y aller ? Merci de m'aider, car je ne suis encore qu'un agent spécial en formation ;-)

Réf.: N°14609, Thierry Bond 006



Réponses

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Réf.: N°14402, Nicolas

Rhhaaaaa, Wolfenstein. Un gros gun et une horde de teutons belliqueux ! Le bonheur quoi ! Bon alors comme ça, ces salopards de la Wehrmacht pensent pouvoir planquer les plans de leur machine à dessouder en gros ? C'est ce qu'on va voir... Ça se passe sur les toits, et il faut donc prendre garde à ne pas se faire malencontreusement creuser un trou dans le front par les snipers qui pullulent dans le coin. Il suffit de trouver le coin que forment deux murs explosés en bordure d'une « terrasse », puis de sauter sur le toit adjacent à cette zone. Ensuite, prendre à droite, et escalader le muret se situant à la fin du toit pour pénétrer dans le bâtiment et y trouver les plans du Venom sur un bureau. Pour tout problème concernant ce jeu fantastique, je conseille www.planetwolfenstein.com. C'est simple, y a tout, et plus encore. À part ça, je te souhaite beaucoup de bonheur et de jurons avec Heinrich à la fin du jeu. Soigne-lui l'acné au bazooka, il aime pas ça ! Parfois ma copine me demande ce que j'ai dans l'œil. Comment lui faire comprendre que je pleure de joie, parce qu'il n'y a rien à la télé et que mes potes m'attendent sur le Net pour un bon gros massacre ? Ahhhhh les femmes...

Maurice

HITMAN 2

Réf.: N°14403, Zebulon

Pour terminer les missions en « assassin invisible », le plus haut grade je crois, il suffit de ne tuer aucun innocent (je pense), d'exterminer le moins possible d'ennemis, de déclencher le moins d'alarmes possibles, etc. Pour te rendre compte, lors d'une belle soirée animée par ce magnifique jeu, j'ai pu terminer à ma grande stupéfaction, une mission en « assassin invisible », avec une seule alerte et 2 ennemis tués, dont la cible (mais je n'ai pas de mérite, elle était très facile : Retour à St Petersbourg). Ce deuxième volet est encore meilleur que le premier mais horriblement court lorsqu'on y est accro, alors je conseille de jouer en mode Professionnel. Vivement Hitman 3, comme le laisse suggérer la fin... Pour les trucs, je te conseillerais de toujours planquer tes armes, et de choisir des armes discrètes (oui, les fusils et les mitrailleuses c'est pas mal repérable). Tu peux vérifier que tu es capable de cacher une arme, simplement en essayant de la ranger dans ton holster. Fais également très attention où tu marches, certains types de sols font plus de bruit que d'autres. En général, évite de faire du bruit, recherche l'ombre pour te cacher (casse les lampes pour faire plus d'ombre). Utilise les déguisements et travaille au silencieux. Bonne chance pour te perfectionner encore.

Leviathan, Benjamin

PLANESCAPE

Réf.: N°14404, XENO

Bon jeu ce Planescape ! (super budget à 8 euros et pas trop de grosse config'). Les MODRONES ont raison ! Pour accéder au dédale de Ravel, il te faut : LE PORTAIL : Récupère le dodécaèdre au dortoir de la Salle des Fêtes. Va à la Maison de Tolérance et dans la première pièce à gauche, dans le COFFRE prends le journal de Finam. Va lui parler (maison au Sud) et lis les notes de son père, puis tout ton dodécaèdre (dont l'héritage). Va parler de cela à l'avocat, puis... Récupère ton héritage à la Grande Fonderie (identifie le morceau de fer). LA CLÉ : Achète un Quasit en chocolat et donne-le à Etouffe. Il se trouve dans les consortiums privés, accessibles en parlant à Echarde. Puis, parle à Marrissa de Ravel, puis parle à Juliette, Kermasxi, Kessai. Prends un mouchoir et parle à Kessai de la clé. Voilà, et bonne continuation !

Sarumann, maitre-Mage.

NEVERWINTER NIGHTS

Réf.: N°14407, Beasty

Il y a une maison au nord-ouest du quartier des docks, c'est le domaine Androd. Tu y trouveras la statuette. Ensuite, il faut aller dans le quartier de Lacnoir. À l'est, se trouve le domaine Hodge qui contient l'urne. Le portrait n'est pas caché très loin puisqu'il se trouve dans le domaine Fondrhum, juste en face du domaine Hodge. Un petit truc consulte souvent ton journal. Il te donnera des indices sur les lieux intéressants à fouiller. Et voilà ! Bonne chance pour la suite !

Nijel, Ramon

MEDAL OF HONOR : DÉBARQUEMENT ALLIÉ

Réf.: N°14408, Ltd Reilly

Lieutenant ! Si je puis me permettre, votre flair légendaire s'est un peu affaibli dirait-on ! Rien de grave, ça arrive en permanence à nos meilleurs hommes. En tout cas, j'insiste pour que vous preniez une semaine de permission après la fin de cette mission. Sachez que dans cette mission Normande, il est impératif de fouiller de fond en comble TOUTE la ferme. Je confirme, vous devez trouver TROIS documents allemands, et pas de bugs. Attention, il y a plusieurs bâtiments NON RELIÉS entre eux. Je pense que le livret technique est à la cave de l'un d'eux, et le reste des papiers à l'étage des autres bâtiments. N'oubliez pas que suivre aveuglément la boussole peut s'avérer trompeur. La boussole indique bien la position des objets cherchés, mais comme elle ne donne pas d'indication sur l'étage, l'objet détecté peut en fait se trouver en dessous ou au-dessus, quand il y a plusieurs étages. Et maintenant, faites honneur à la votre mission. Pour la Old England et sa majesty... Good luck.

Col Trautman, Pierrot, Georgio

ARX FATALIS

Réf.: N°14501, Thomas

Salut Thomas. Je vois ce qui t'arrive d'autant mieux que j'ai perdu pas mal de temps moi aussi à cet endroit du jeu. Oublie la lévitation. Ton intuition sur l'idée de donner du vin au roi Gobelin est la bonne, mais tu n'as pas poussé le vice suffisamment loin ! Qu'est-ce que le roi n'arrête pas de manger ? Des gâteaux ! Qu'est-ce que le cuisinier passe sa vie à pétrir, cuire et trimballer jusqu'au roi ? Des gâteaux ! Et si tu essayais de changer la recette ? Va dans la cuisine, et quand le cuisinier se sera éloigné avec son plateau, prends une fiole vide que tu rempliras au tonneau de vin, puis va la vider en douce sur le bloc de pâte qu'utilise le cuisinier pour fabriquer ses gâteaux. Tiens ? la pâte à gâteaux est devenue toute rose. Tu n'as plus qu'à attendre la nouvelle fournée de gâteaux au vin, suivre le cuisinier et rester devant la porte de la salle du trône jusqu'à ce que le roi goûte les spécialités maison. Subitement, les portes s'ouvriront et le monarque piquera un sprint vers sa chaise percée... Endroit où tu pourras enfin discuter avec lui, et le convaincre de te laisser libre accès à la réserve. Tu y trouveras un coffre, dans cette réserve. Mais tu n'en as pas la clef. Cette dernière se cache sous un oreiller, dans la chambre de l'intendant. Une fois que tu auras ouvert le coffre, méfie-toi de l'intendant qui va alors t'attaquer sauvagement, et bonne chance pour la suite.

Maître Zahn

Jeux Crack

Des parpaings, du béton vibré, du plâtre, des briques, des ferrailles, une bétonneuse, du travail à la masse, à la truelle, du bruit, de la poussière, plein de sueur, des marteaux piqueurs... Oui ! Il y a tout ça ! Dans le chantier en face de la rédaction... Dans les Jeux Crack, il n'y a que des astuces, des patches, des trucs, des codes, des modifs, des bidouilles, des mods, des cheats, des mots de passe... Mais déjà, c'est pas si mal. Tous nos codes et astuces sont patiemment vérifiés, sur les versions de jeu disponibles en France, et disposent du label « Qualité Béton ». Pour toute suggestion, écrivez à :

JEUX CRACK,
124 rue Danton, TSA 51004,
92 538 Levallois-Perret Cedex
ou à notre adresse Internet :
crack@joystick.fr

NBA LIVE 2003

C'est le retour des rois du panier, grâce à ce superbe jeu de basket, ça va chauffer sur le parquet. Voici quelques codes pour obtenir quelques superstars supplémentaires dans NBA Live 2003, en v. 1.0 française, clavier azerty.

• Une fois le jeu lancé, à partir du menu principal, allez à l'écran de création des joueurs. Il faut passer par « GESTION EQUIPE », puis par « GESTION EFFECTIF » pour arriver dans « NOUVEAU JOUEUR ». Allez dans l'option « BIOGRAPHIE ». À présent, saisissez le code choisi dans la case « NOM » (et pas dans le prénom) pour obtenir le joueur caché désiré. Les nouveaux joueurs apparaîtront dans la partie « AGENTS LIBRES » de l'écran « REVOCATIONS ET RECRUTEMENTS », où vous pourrez les embaucher dans votre équipe.

CODE	EFFET
MIXTAPES	Vous avez débloqué DJClue.
FLIPMODE	Débloque Busta Rhymes.
DOLLABILLS	Débloque B.Rich.
GHETTOFAB	Donne le joueur Fabolous.
GOODBEATS	Débloque Just Blaze
CALIFORNIA	Donne le joueur Hot Karl.

SIM CITY 4

Bonjour monsieur le maire, votre nouvelle ville est prête ! Quoi ? Une centrale nucléaire ??? Bien monsieur le maire. Ah, les habitants du quartier nord veulent une caserne de pompiers ! Tant pis ; triplez les impôts, licenciez des profs, embauchez des vigiles... Maire dans Sim City 4, destinée grandiose ! surtout, si elle est épaulée de quelques astuces et codes pour la v. 1 en install française et clavier Azerty.

OUTILS DIVINS

• Pour disposer de tous les outils de création divins, même quand votre ville est construite, c'est très simple. Il faut juste appuyer en même temps sur les touches [Ctrl] + [Maj] + [Alt] du côté gauche du clavier, puis de cliquer au même moment sur l'icone du « mode divin » (le soleil).
Et voilà, vous avez récupéré les menus « effets de terrain » et « former terrain ».

PLEIN DE SIMPOGNON

• Pour gagner rapidement de l'argent : appuyez sur les touches [Ctrl] + [X] pour ouvrir la console de saisie. Tapez le code : « weaknesspays ». Maintenez la touche [Maj gauche] enfoncée pour empêcher que la console se referme et appuyez sur [Entrée]. Hop, mille pièces de Simpognon de plus. Utilisez la touche du pavé de curseur [Haut] pour rappeler votre dernière saisie. Réappuyez sur [Entrée], mille unités de plus... Répétez l'opération. De cette manière, vous pouvez rappeler et utiliser le code « weaknesspays » autant que vous voudrez.

CODES DIVERS

• Pendant le jeu, appuyez sur les touches [Ctrl] + [X] pour ouvrir la console de saisie. Tapez l'un des codes de la liste suivante (en respectant les espaces, apostrophes... En revanche, les codes sont indifférents au MAJ./Min.), suivi d'un appui sur la touche [Entrée]. Notez que si le code est erroné, la fenêtre ne se fermera pas. Il faut que le curseur soit dans sa forme de « petit cercle » (appuyez d'abord sur [Echap]) pour être capable d'ouvrir la console.

CODE	EFFET
YOU DON'T DESERVE IT	Toutes les options du menu « récompenses et accords commer ciaux » sont disponibles.

DOLLYLLAMA	Change les têtes de tous vos conseillers en Lamas. Retapez pour annuler l'effet.
WEAKNESSPAYS	Donne 1000 unités de Simpognon.
HELLOMYNAMEIS [NOM]	Remplacez [NOM] par le nom désiré, pour changer le nom du maire.
WHERERUFROM [NOM]	Remplacez [NOM] par le nouveau nom désiré, pour votre ville.
GOL	Lance un « jeu de la vie » vert fluo, en super position sur le jeu. Tapez [Echap] pour revenir à la normale.
SIZEOF X	Effet de loupe très rapide. Avec X de 1 à 50 (l'effet dégrade beaucoup l'image, inutilisable au-dessus de 10). À employer en complément de la loupe normale pour limiter la pixelisation.
TERRAINQUERY	Affiche les paramètres de position des objets (en x, y, z) dans la bulle d'aide, si vous a employez la fonction « point d'interrogation » de la barre d'outils, pour obtenir des informations.



HEARTS OF IRON

Alors que la Seconde Guerre mondiale fait rage, prenez la direction de l'un des pays en conflit. Il vous faudra user de multiples talents : diplomatie, gestion des ressources et recherches technologiques, commandement des batailles, etc. pour espérer dominer le monde. Heureusement, voici des codes spéciaux pour vous aider dans votre quête du pouvoir absolu. Codes pour Hearts Of Iron, en version 1.02 française, clavier Azerty : une fois le jeu lancé et une partie chargée ou commencée en mode « Solo », appuyez sur la touche [F12]. Une fenêtre semi-transparente s'ouvre en haut à gauche. Saisissez le code désiré suivit par un appui sur [Entrée], puis réappuyez sur [F12] pour refermer la fenêtre (il faut parfois bouger simultanément la souris).

CODE	EFFET DE TRICHE
nuke	Donne une bombe atomique de plus.
Steel	Donne 5000 unités d'acier en plus.
Oil	Donne 5000 unités de pétrole en plus.
Coal	Donne 5000 unités de charbon en plus.
Manpower	Donne 5000 unités de main-d'œuvre en plus.
Rubber	Donne 5000 unités de caoutchouc en plus.
Supplies	Donne 5000 unités de ravitaillement de plus.
Transports	Donne 100 bateaux cargos supplémentaires.
Escorts	Donne 100 bâtiments d'escorte maritimes en plus.
event 1013	Hausse de la production industrielle.
Di	Porte l'influence diplomatique à 500
War	Augmente l'envie de déclarer la guerre de l'I.A. Activ/désact.
Nowar	L'I.A. a peur de déclarer la guerre. Act./désact.
Difrules	Active/Désactive le mode dieu.
Nofog	Activ./Désact. le brouillard de guerre.
Norevolts	Activ./Désact. les révoltes.
Nolimit	Activ./Désact. la limite de quantité de troupes.
Fullcontrol	Activ./Désact. le contrôle total des pays.
Handsoff	Act./Dés. la pause automatique sur les évènements historiques.
Showid	Act./Dés. l'identité des régions.

X-PLANE

Voici une petite astuce pour le superbe et très fidèle simulateur de vol X-plane, dans sa version 6.26 en install française.

DU CARBURANT ILLIMITÉ

En plein vol, il suffit d'aller dans l'option « Réglages », puis dans « Poids & Equilibrage & Carburant » de la barre de menu, puis de mettre le poids du carburant au maximum possible. Et voilà ! Votre réservoir de carburant est à nouveau rempli, comme le prouvera un coup d'œil sur la jauge. À l'inverse, si vous voulez réduire votre réserve de carburant, ou même jouer à l'atterrissage de fortune avec un réservoir vide, utilisez le même truc, mais en diminuant le poids de carburant autorisé. Cette astuce est utilisable à volonté. Bon vol.

Jeux Crack

ICEWIND DALE 2

Votre équipe d'aventuriers débutants arrive juste dans le port de Targos ; et bien entendu, la poisse vous y a suivi. Cet endroit tranquille habituellement vient d'être envahi par une armée de gobelins sanguinaires. Les bateaux brûlent, les cadavres jonchent les rues enneigées, charmante ambiance... Heureusement, voici toute une cargaison de trucs et codes pour Icewind Dale 2 en v.f. 2.01 azerty, qui vous aidera à devenir les héros du pays.

VALIDER LA CONSOLE

Avant toute chose, il faut rendre accessible la console de saisie dans le jeu. Pour ce faire, à partir de Windows, allez dans le dossier « Démarrer/Programmes/Black Isle/Icewind Dale II ». En plus du programme de jeu, vous y trouverez un utilitaire de configuration nommé « Configurer Icewind Dale II ». Lancez-le, puis allez dans l'onglet « Jeu » et dans la partie « Paramètres de jeu », cochez l'option « Console de triche », et validez par « OK ». Retournez au bureau Windows et lancez le jeu. À présent, vous disposerez d'une console système.

LES CODES DE TRICHE

• Une fois dans le jeu, appuyez sur les touches [CTRL] + [TAB] en même temps pour voir apparaître la ligne de saisie de la console, en bas d'écran. Tapez l'un des codes désirés, suivi de deux appuis sur [Entrée] en fin de code (validation du code et sortie de la console).

EFFET/CODE DE TRICHE

• Donne 500 pièces d'or à l'équipe : **CTRLALTDELETE:midas()**
• Donne X pièces d'or à l'équipe : **CTRLALTDELETE:addgold(X)** (avec X=100000 par ex).
• Enlève le brouillard de guerre de la carte : **CTRLALTDELETE:explorearea()**
• Téléporte les membres de votre équipe sélectionnés à l'endroit où se trouve le curseur souris : **CTRLALTDELETE:hans()**
• Ajuste sur la valeur de X, le nombre de points d'expérience du membre de l'équipe sélectionné, avec évidemment la possibilité de passer des niveaux d'expérience : **CTRLALTDELETE:setcurrentxp(X)**
• Affiche les histoires intermédiaires de début de nouveau chapitre (mais sans charger le niveau correspondant).
Avec X à remplacer par un chiffre de 0-7 (avec X = 7, effet « Beetle ») : **CTRLALTDELETE:setchapter(X)**

CHANGER DE NIVEAU

• Pour se déplacer d'un niveau du jeu à l'autre. Mettre entre les guillemets, à la place de XXXXXX le nom du niveau désiré. Tous les niveaux se trouvent dans le répertoire « CD2\Data » sur le CD du jeu (retirez l'extension .bif) : CTRLALTDELETE:movetoarea("XXXXXX") exemple: CTRLALTDELETE:movetoarea("AR2000")
Quelques codes de niveau :
AR1000, AR100A, AR1100, AR1200, AR1201, AR2000, AR2001, AR2002, AR2100, AR3000, AR3100, AR4000, AR5000, AR501A, AR5200, AR6000, AR6200, AR6500, AR6800.

TOUCHES SPECIALES

• Pour déclencher le mode « Touches spéciales », ouvrez la console avec [CTRL] + [TAB], et tapez: CTRLALTDELETE:enablecheatkeys(). Pendant le jeu vous avez maintenant accès aux combinaisons de touches spéciales suivantes:
[CTRL] + [A] : Joue l'animation du perso choisi avec [CTRL] + [S].
[CTRL] + [C] : Déclenche l'animation de début de chapitre.
[CTRL] + [F] : Fait pivoter le perso sélectionné sur lui-même.
[CTRL] + [J] : Téléporte les persos sélectionnés jusqu'au curseur souris.
[CTRL] + [M] : Lance la console. Affiche des infos de Debug.
[CTRL] + [S] : Pour choisir l'animation du perso selectionné.
[CTRL] + [X] : Affiche la position de la souris en x, y, z.
[CTRL] + [1] : Choix du niveau d'encombrement armure (de 1 à 4).
[CTRL] + [2] : Transition lumineuse du jour à la nuit.
[CTRL] + [3] : Transition lumineuse de la nuit au jour.
[CTRL] + [4] : Affiche zones actives (portes, pancartes, pieges, etc.).
[CTRL] + [6] : Le perso sélectionné se transforme en l'une des multiples créatures du jeu.
[CTRL] + [7] : Le perso sélectionné se transforme en l'une des multiples créatures du jeu, comme avec [CTRL] + [6], mais le sens de défilement est inversé. Il est ainsi possible de voir toutes les créatures du jeu et tous les personnages.
[CTRL] + [9] : Affiche les boîtes de confinement des personnages. Retapez pour annuler.

CRÉER DES OBJETS

• Pour créer l'objet XXXX désiré, remplacez XXXX par le code de l'objet désiré (voir la liste partielle d'objets) en tapant dans la console, le code suivant : CTRLALTDELETE:createitem("XXXX") Ex.: CTRLALTDELETE:createitem("00BELT04"). L'objet désiré apparaîtra dans l'inventaire du chef de votre équipe.

CODE OBJET/DESCRIPTION

00BELT01	Ceinturon standard.
00BELT02	Ceinturon doré de magicien (+3 armes

tranchantes).

00BELT03 Ceinturon de franchise (+4 armes contondantes).
00BELT04 Ceinturon perceur (+3 armes perforantes)
00BELT05 Ceinturon de béatification (bénédiction)
00BOOT01 Bottes de rapidité (vitesse X 2)
00BOOT02 Bottes de furtivité (discrétion +2)
00BOOT03 Bottes nordiques (résistance froid)
00BOOT04 Bottes d'évitement (+5 protection projectiles)
00BOOT05 Bottes d'isolation (résistance électrique)
00BOOT09 Bottes de flétrissement (anti-enchevêtrement)
00BOOT14 Bottes en peau de Yeti
00BOOT15 Bottes en loup arctique
00BRAC01 Bracelets standard
00BRAC02 Bracelets de défense CA +2
00BRAC03 Bracelets de défense CA +3
00BRAC04 Bracelets de défense CA +4
00BRAC05 Bracelets d'Archer (+2 en attaque)
00BWHXHF Arbalète lourde +3 Folie de Hagnen
00BWLXHF Arbalète +3/+1 Bêtise de Hagnen
00CHAN06 Armure de la haine.
00CHAN07 Cotte de maille elfique +3 de la Main
00CHAN08 Armure de vie
00CHAN09 Broigne d'Ogien
00CLCK02 Cape de protection +2
00CLCK03 Cape de déplacement (+4 contre missiles)
00CLCK04 Cape d'anti-détection
00GEM01 Agate de feu
00GEM26 Diamant
00GEM30 Esseulite
00HFAXAS Hache maudite Voleuse d'âme +5
00HFAXBA Hache balance d'équilibre +5
00HFAXWT Grande Hache Perceveuve Sinistre +3
00HFBLFK Arc +3 Etouffe-Flammes
00HFBCAG Arc de Mythril +7
00HFDGPF Dague +5 Dard d'Ysha
00HFFLFV Fléau +5 du souffle du dragon
00HFHRSC Marteau de foudre +5
00HFMEAR Sceptre +4 d'Azur lumineux
00HFSBBS Epée bâtarde +3 Connoissez votre famille
00HFSCCS Scimitar +3 serpe d'argent de Caernach
00HFSFDD Bâton +5 Sceptre de foudre de Delnar
00HFSGCT Fronde +3 Queue de chat agile
00HFSGSS Fronde +5 du soleil
00HFSLDY Epée longue +3 luisante de Dykhast
00HFSSLS Epée courte +3 Dard cruel de Lolth
00STAF89 Bâton +4 de boules de feu
00WAND07 Baguette de convocation de monstres



NOTES : N'utilisez pas votre partie de jeu habituelle pour expérimenter avec les codes, ou alors créez un double de sécurité. La saisie des codes peut se faire en majuscules ou en minuscules, mais respectez les parenthèses et autres ponctuations.

Pour obtenir les caractères spéciaux :

[:] Appuyer sur **[Maj.] + [Dollar]**
[(] Appuyer sur **[Maj.] + [9]**
[)] Appuyer sur **[Maj.] + [0]**
["] Appuyer sur **[Maj.] + [Petit 2]**

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4 THE GATHERING STORM

Un vrai plaisir, que de jouer dans le monde fantastique de Heroes of Might & Magic 4. Les nouvelles campagnes amènent comme prévu leur lot de surprises. Voici quelques codes pour l'install en v.f. de The Gathering Storm. Codes pour les modes « scenario » et « campagne ».

Commencez ou chargez une partie. Pour employer l'un des codes, appuyez sur la touche [TAB], un trait vertical clignotant doit apparaître en milieu d'écran. Il indique la zone de saisie. Tapez l'un des codes suivants, puis appuyez sur [ENTREE] pour valider la saisie.

CODES/EFFET

nwcAmbrosia : Donne 300 de chaque ressource et 200000 pièces d'or.
nwcAres : À employer pendant les combats : victoire automatique.
NwcHermes : Mouvement illimité sur la carte, jusqu'au prochain combat ou la relâche en ville suivante.
NwcCityOfTroy : À utiliser dans l'écran « ville ». Donne tous les bâtiments en une seule fois.
NwcThoth : Le héros choisi gagne un niveau d'expérience.
NwcPrometheus : Retire le brouillard de guerre sur la carte. Retaper le code pour cacher la carte.
NwcValhalla : Le scénario en cours est fini avec succès.
NwcRagnarok : Le scénario en cours se termine en échec.